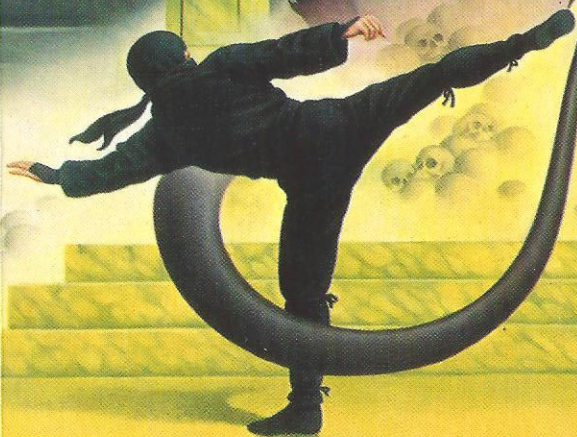
3

USURPATORE !

SMITH - THOMSON

ninja

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

FOGLIO D'IDENTITÀ

MODIFICATORI

Pugni	0						
Calci	0						
Atterramenti	0						
Fortuna	0						

SHURIKEN

☆ ☆
☆
☆
☆

STRUMENTI

Costume Ninja
Respiratore
Maniche di ferro
Garrotta
Polvere Accecante
Acciarino
Pesceragno
Sangue di Nil

Energia Interiore	5						

Resistenza: 20

NOTE

OGGETTI SPECIALI

TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

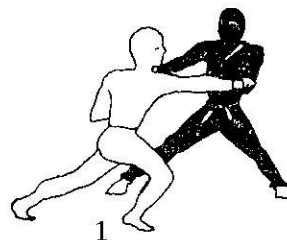
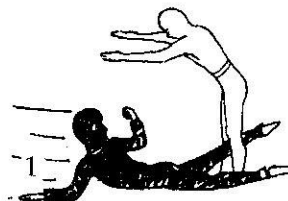
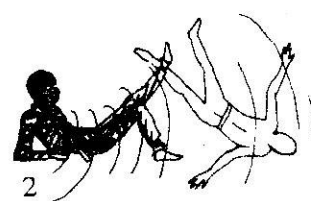
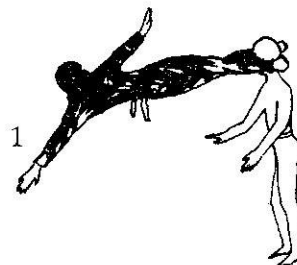
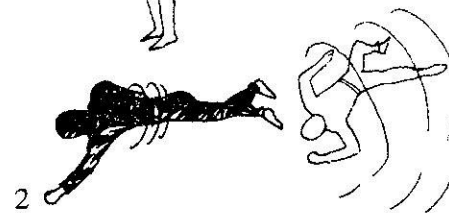
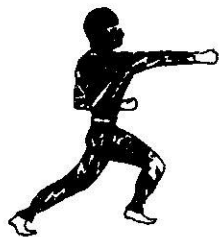
Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Calcio del Cavallo Alato
Calcio della Tigre che Salta
1
2
Atterramento a Mulinello
1
2
Calcio del Fulmine a Forbice
1
2
Coda di Drago
1
2
Pugno di Ferro
Colpo della Zampa di Tigre
Colpo del Cobra
Denti di Tigre

INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente di Manmarch chiama Infinito, si trova l'Isola Mistica dei Sogni Tranquilli.
Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volta le sue spiagge dorate e i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha portato qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato. La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia, supplicando i monaci di prendersi cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.
I monaci vivono sull'isola da secoli, dediti al culto del loro Dio, Kwon - Colui che pronuncia le Parole Sacre del Potere -, Maestro Supremo del Combattimento senza Armi. Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia. Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico.
Il più anziano e il più potente di tutti i monaci, Naijishi, Gran Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo.

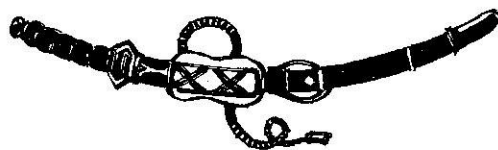
Per molti anni ti ha guidato ed addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.

Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo a imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un Ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere i nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre, sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari Ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.

Fin da piccolo sei rimasto per ore e ore di seguito appeso con le mani ai rami degli alberi per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce ed agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra. Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninja.

NINJA NO CHIGIRI

Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran Maestro del Fuoco. Utilizzando dei trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente. Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere i deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi. Yaemon aveva ucciso Naijishi - nessuno poteva competere con lui nel combattimento senza armi - e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio. Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché veramente amavi Naijishi come se fosse tuo padre; così avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte...

CONTRO GLI DEI DEL MALE

Nei primi due libri, *Vendicatore!* e *Assassino!*, hai usato le tue capacità di cacciatore e di messaggero di morte per vendicare l'uccisione del tuo padre adottivo. Hai seguito le tracce del suo assassino, Yaemon, Gran Maestro dei monaci della Mantide Scarlatta, fino al Torrione di Quench-heart, ai piedi delle Montagne Dentate.

È stato il tuo amico Ranger, di nome Glaivas, ad accompagnarti con la nave, l'*Aquamarin*, attraverso il Mare Infinito fino al porto di Doomover, nel cuore di Manmarch. Da lì sei andato a nord-ovest verso il passo Fortune, dove hai dovuto uccidere Olvar, il portatore del Caos, un barbaro semiselvaggio che ti aveva assalito. Poi sei sceso verso il Mare della Stella e sei giunto a Druath Glennan, e di qui alla rocca di Quench-heart. Yaemon ha portato via le Pergamene di Kettsuin, che racchiudono il segreto della Sacra Parola, una formula magica che potrebbe racchiudere per sempre Kwon, il tuo dio, all'Inferno. A Yaemon si sono uniti altri due uomini, molto potenti e molto malvagi; e ognuno di essi conosce un'altra Parola del Potere in grado di racchiudere altri due dei all'Inferno. Combattendo contro i pericoli, hai stanato la tua preda nella Quench-heart, una roccaforte del male vicino alle Montagne Dentate a nord del Mar della Stella, dove, durante una spaventosa tempesta, hai tolto la vita - o così pensavi - a Yaemon, a Manse, lo Stregone della Morte, seguace di Nemesis, il più potente tra gli dei del male, e a Honoric, comandante della Legione della Spada di Doom. Pochi attimi prima di morire, la giacca intrisa di pioggia e di sudore, Yaemon ha confessato di aver ucciso il tuo vero padre, che non hai mai conosciuto. Poi il tuo dio Kwon ti ha parlato, e così sei venuto a sapere di essere stato da lui destinato a un glorioso destino, poiché forse un giorno ti unirai a lui nel Giardino degli Dei. Ma la malvagità degli dei del Male continua a perseguitarti, e il tuo ritorno all'Isola dei Sogni Tranquilli non è stato per niente facile. Il ricordo di quel viaggio è ancora fresco nella tua mente, la fuga disperata attraverso le montagne di Manmarch, la lotta contro Mardolh, Figlio di Nil, le avventure all'Isola dell'Abbondanza, dove hai dovuto sostenere una lotta all'ultimo sangue contro i Ninja che hanno seguito l'Arte dello Scorpione. Al tuo ritorno in patria, grandi sono stati i festeggiamenti. Dopo un giorno di riposo, il Grande Maestro dell'Alba ti è venuto a trovare nella tua cella. "Honoric è ancora in vita" ti ha detto, "e ha giurato vendetta. È sopravvissuto persino al Sangue di Nil, sebbene sia rimasto tra la vita e la morte per settimane. Ci è giunta notizia che la Legione della Spada di Doom si sta preparando ancora alla guerra.

"Con queste armi e queste abilità a tua disposizione, ora sei un guerriero Ninja pronto ad intraprendere la difficile Arte della Tigre. Ma cambiamo discorso; è certo che mi è rimasto poco da insegnarti, ma non trascurerò nemmeno quel poco. Domani ti rivelerò qualcosa che finora ti è stato tenuto nascosto. È giunto il momento di dirti chi erano i tuoi genitori, e soprat-

tutto di dirti chi sei tu, che ora ti chiami il Vendicatore, il più forte fra tutti i guerrieri".

REGOLE PARTICOLARI PER QUESTO LIBRO

Se non hai letto, o non hai portato a termine con successo il secondo libro della serie "Ninja", "Assassino!", devi affrontare questa avventura solo con l'equipaggiamento descritto nelle pagine seguenti.
Se invece hai portato a termine l'avventura "Assassino!", adesso puoi continuare con lo stesso personaggio, basta che tu ne trasferisca le caratteristiche dal Foglio d'Identità del secondo volume al Foglio d'Identità del terzo.
Hai riacquistato cinque Shuriken, e la tua Resistenza e Energia Interiore sono al livello massimo dopo la giornata di riposo al Tempio della Roccia. Puoi portare con te anche gli oggetti speciali che hai trovato durante il tuo viaggio verso l'Isola dei Sogni Tranquilli, e non dimenticarti di trasferire tutti i tuoi pugni, calci ecc., e Modificatori in questa nuova avventura.

Nel corso delle precedenti missioni hai anche accumulato una maggiore esperienza nell'Arte della Tigre. Per questa ragione hai migliorato le tue capacità nelle arti marziali. Gioca un dado e consulta la tabella qui sotto. Il risultato corrisponde al numero che puoi aggiungere al Modificatore della categoria corrispondente.

Punteggio dei dadi	1	2	3	4	5	6
Atterramenti	0	0	0	+1	+1	+2
Calci	0	0	0	+1	+1	0
Pugni	0	+1	+1	0	0	0

COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i Ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando **Shuriken** (vedi sotto alla voce *Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando **pugni**, **calci** o **atterrando** l'avversario. Ti verrà detto quando potrai usare gli Shuriken.
In linea di massima tieni presente che sarà più difficile colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.
Se riesci ad atterrare l'avversario, avrai la possibilità di sferrare un "colpo mortale", ma se non riesci a farcela le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.
Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento

ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la **Tabella delle mosse**, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni e atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. A seconda della mossa che scegli, ti verrà detto a quale paragrafo andare.
Ti conviene prendere nota del punteggio del tuo avversario per quanto riguarda **Difesa** e **Resistenza**. A questo scopo hai a disposizione - sempre all'inizio del libro, accanto al **Foglio d'Identità** - una **Tabella degli Avversari** dove riportare l'andamento degli scontri.
Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata - qui sotto - almeno alle **Parate** e all'**Energia Interiore**, poiché il testo non ti dice quando devi usarle.

Dadi alternativi

Per stabilire i vari punteggi durante il gioco sono necessari due normali dadi a sei facce. Se non li hai, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine di destra: fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

Pugni

Prima di un combattimento, ti verrà comunicato il punteggio di **Difesa** del tuo avversario. Lancia due dadi: se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Sottrai questa cifra al suo totale di **Resistenza**. Se a questo punto il punteggio dell'avversario è 0 o meno, hai vinto.
Se invece il nemico è ancora vivo, tocca a lui attaccare; quindi anche a te viene assegnato un punteggio di Difesa, valido per quel combattimento. Lancia due dadi: se il totale è maggiore della tua Difesa sei stato colpito. L'entità del Danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicato volta per volta nel testo. Di solito nel modo seguente: *Danno: 1 Dado + 1* oppure *2 Dadi* o *1 Dado + 2*. Lancia soltanto il numero di dadi che ti viene detto e aggiungi al risultato la cifra indicata. Questo è il Danno che hai riportato. Tuttavia, prima di sottrarre questo punteggio dal tuo totale di Resistenza, puoi tentare di **parare** l'attacco (vedi più sotto **Parate**). Il combattimento prosegue così, ad attacchi alterni.

Modificatore Pugni

Ogni volta che lanci i dadi per determinare se sei riuscito a colpire con un pugno l'avversario, aggiungi o sottrai la cifra indicata alla voce "Pugni" nella tabella "Modificatori" del Foglio d'Identità. Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci il gioco con un valore uguale a 0 - come puoi vedere sul Foglio d'Identità -; però il Modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre, e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

Calci

I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno!

Atterramenti

Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra. Se il tuo attacco riesce, aggiungi 2 al Danno inflitto.

LA RESISTENZA DEL NINJA

Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando arrivi a Resistenza 0, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

Parate

In qualità di Ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo scopo ti hanno cucito all'interno delle maniche dei sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante il combattimento, se vieni colpito puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo, e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per tentare di bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto il tempo di reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di Pugni, Calci, e Atterramenti, naturalmente solo per l'attacco seguente.

Energia Interiore

Mediante la mediazione, e un rigoroso allenamento, hai acquistato la capacità di emettere l'Energia Spirituale - detta anche Interiore - attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karatè di oggi rompono i blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso

comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no. Dopo di che lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario.
Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero, non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con cinque punti di Energia Interiore.

Fortuna
La Fortuna ha una parte importante in queste avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo Modificatore di Fortuna. Se il totale va da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0.

LE CAPACITÀ DELL'ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjitsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'odorato, della vista e dell'udito sono stati sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i "Sette Travestimenti". Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da permetterti di esibirti ad esempio come menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza fare rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di muoverti senza essere né visto né sentito. Oltre a tutte queste capacità, che fanno parte dell'addestramento normale di un Ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di queste, lo Shurikenjitsu, viene insegnata sempre a tutti i Ninja, e quindi sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi scegliere altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta registrale sul Foglio d'Identità nella casella "Note".

Shurikenjitsu
Inizi la tua avventura con cinque "Shuriken". Sei uno specialista delle "stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma di stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli a una distanza di 30 piedi con effetti devastanti.

Se lanci uno Shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa hai colpito il bersaglio. Può essere che tu non sia in grado di recuperare uno Shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno Shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

Intercettazione
Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

Acrobatismo
È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali ecc., come un acrobata o un ginnasta.

Immunità
L'allenamento in questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali - a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, costruendo così la resistenza del corpo. Ciò permette al Ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

Morte Apparente
Un Ninja che possiede questa dote - la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco e il metabolismo con la sola forza di volontà, fino a sembrare morto.

Evasione
Un Ninja con questa capacità è in grado di slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo, muovendosi in spazi angusti e divincolandosi fino a liberarsi da corde e catene.

Aghi Avvelenati
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un Ninja con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce nella circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua ad "O" e soffiando, la freccia piò essere lanciata a una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce a individuare la fonte.

Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli, cassetti, ecc.. Un Ninja che possiede questa dote, porterà con sé nella tasca del costume degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà anche addestrato a individuare le trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

Arrampicarsi
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di grappini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche

Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al Ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del piede. Permettono al Ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri, di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

STRUMENTI DEL NINJA

In qualità di Ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

Costume Ninja
Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto di alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, due altre vengono avvolte attorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

Maniche di ferro
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada o di altre armi da taglio.

Respiratore
È un tubo fatto di bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può essere usato anche come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciare più lontano.

Garrotta
È un raffinato strumento mortale dei Ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

Polvere Accecante
Questa polvere, buttata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

Acciarino
Usato per accendere il fuoco.

Pesceragno
Dopo averlo essiccato sotto il sole e affumicato, da questo pesce estremamente tossico si estrae il veleno mortale usato insieme agli Aghi Avvelenati. È un veleno che permette anche di eliminare qualsiasi animale da guardia.

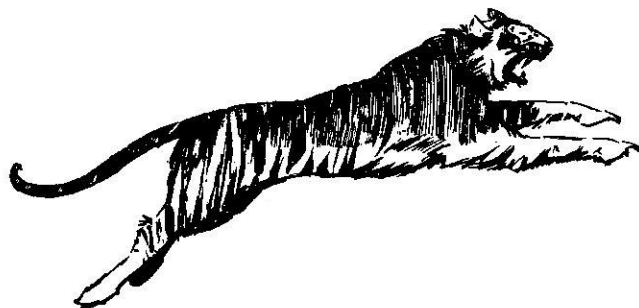
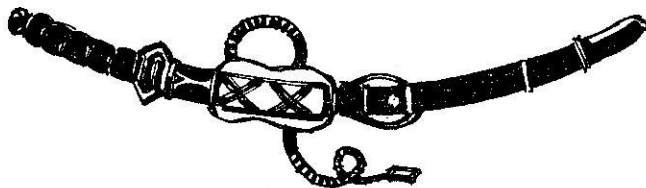
Sangue di Nil
Avrai con te una dose del veleno più mortale di tutto l'universo di Orb. È estremamente difficile, e molto pericoloso, procurarsi questo veleno, in quanto viene estratto dal pungiglione di uno scorpione che è figlio del Dio Nil, Bocca del Nulla.

AVVERTENZA

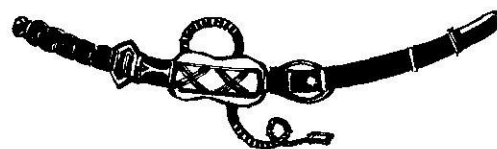
Non applicate, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

NOTA STORICA

I Ninja sono realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari "signori della guerra", nobilotti a capo dei diversi clan. I Ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i Ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

1

Cammini assieme al Grande Maestro dell'Alba sulla sabbia calda e rosata verso il Tempio della Roccia. Le teste di tigre ti fissano cupamente dagli imponenti portali mentre sali i gradini di marmo; i loro occhi di opale scintillano di una calda luce misteriosa. Poi il Grande Maestro dice: "Il Tempio sta per perdere il suo più potente difensore". Ti fermi e posi la tua mano sulla sua, ma lui prosegue: "No, non sto parlando di me. Sto parlando di te, Vendicatore. Dovrai lasciarci un'altra volta, tra non molto". Fai per protestare, ma sai di non poter cambiare il tuo destino, perciò aspetti che il Grande Maestro ti parli di nuovo. Le porte del tempio si spalancano, i giovani accoliti si inchinano al vostro passaggio mentre avanzate nella luce tenue e fredda che illumina il tempio. Nell'attimo in cui varchi la soglia e passi tra le due teste di tigre, senti uno strano formicolio propagarsi dalla voglia a forma di corona che hai sulla coscia; istintivamente sollevi una mano a coprire quella parte del tuo corpo.
Il Grande Maestro prosegue. "Da quattro generazioni, il primogenito della tua famiglia reca la voglia del re missionario. Tuo padre era il Signore della Sapienza Szeged, Comandante di Irsmuncast, una grande città del Manmarch, l'ultima roccaforte del Rift, chiamato da tutti le Budella di Orb. Egli faceva parte del Sinodo dei Saggi, i Signori della Sapienza di Serakub, ma un giorno decise di diventare un missionario e di predicare la parola di Kwon il Redentore in tutto il Manmarch. Fu eletto così Alto Sacerdote del Tempio di Kwon di Irsmuncast, e dopo qualche tempo, grazie

alla sua saggezza e alla sua bontà, divenne Re. Governò con saggezza e rettitudine, amato da tutti tranne che dai vendicatori di Nemesis, Principio Supremo del Male, e dalle marmaglie di ladri e tagliagole che popolavano i bassifondi della città. Quando i monaci della Mantide Scarlatta decisero di edificare un tempio a Vile accanto al Tempio di Avatar, Supremo Principio del Bene, tuo padre si oppose. Era un guerriero eccezionale e conosceva alla perfezione le arti marziali, ma dovette scontrarsi con uno abile quanto lui, e fu così che morì per mano di Yaemon, Grande Maestro del Fuoco. È per questa ragione che ti ho chiamato Vendicatore, perché uccidendo Yaemon hai vendicato la morte di tuo padre. Ma ora è giunto il momento che tu ritorni in possesso della corona che ti spetta di diritto. Devi scacciare il vile Usurpatore e governare secondo la legge". Il Grande Maestro ti consegna il sigillo di tuo padre, raffigurante un ippogrifo su sfondo quadrettato. Vai al **14**.

2

Cominci a narrare a Doré le Jeune la tua storia. È un ascoltatore attento e comprensivo, e tu gli riveli ogni cosa. Ti augura di riuscire a destituire l'Usurpatore e ti invita a montare in sella davanti a lui, cosa che accetti di fare ben volentieri. Dopo un po' egli si allontana dal Rift per dirigersi verso Irsmuncast; presto comincia a parlare del dio Kwon il Redentore. Capisci che lo straniero nutre un profondo interesse per la teologia e, nel voltarti a guardarlo, cogli nei suoi occhi uno zelo tale da suscitare in te allo stesso tempo interesse e timore. Infine il giovane dice: "Ma non è sufficiente venerare Kwon il Redentore, il quale tollera sia un seguace del dio Caos come Beatan il Libero che un seguace di Eo, il Principe della Pace e della Prosperità". I discorsi contorti del giovane cominciano a diventare un po' noiosi. Decidi di rispondere che Kwon è sia Legge che Bene e che perciò non senti alcuna esigenza di convertirti a qualche altra fede (vai al **155**), oppure preferisci prendere amichevolmente in giro il giovane e dirgli che uno spirito libero è più libero di poter fare del bene (vai al **169**)?

3

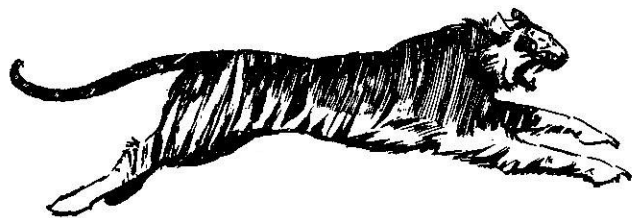
Per dieci miglia corri senza fermarti e, dopo esserti assicurato che la Legione della Spada di Doom abbia ormai perso le tue tracce, ti fermi ad esaminare la borsa di pelle di Honoric; in essa trovi una bottiglia di cristallo contenente una pozione risanante. Puoi berla durante qualsiasi combattimento ed essa ti restituirà 10 punti di Resistenza. Vai al **13**.

4

Il mattino dopo Glaivas ti spiega che forse il Demonio dell'Abisso è stato spaventato dagli Spiriti della Foresta, creature magiche in grado di contrastare il suo potere. Poco dopo il levare del sole riprendete il vostro cammino. Vai al **414**.

5

Stai correndo rapido e leggero alla luce del sole appena sorto quando una figura seduta a gambe incrociate sul bordo del sentiero ti si para davanti. Mentre ti avvicini, noti che essa è assorta in meditazione, gli occhi chiusi e il capo leggermente chino, una lunga lancia dalla lama ricurva, una Naginata, posata alla sua destra. La figura indossa un'ampia tunica scarlatta che le nasconde le mani; ad un certo punto essa apre gli occhi e ti fissa, un sorriso di benvenuto dipinto sul viso quadrato e piantato su un collo muscoloso e taurino; gli occhi sono verdi e sembrano scintillare di malizia. A un certo punto l'uomo si alza in piedi e china il capo in gesto di saluto, poi allarga la tunica rossa a rivelare la giacchetta, rossa anch'essa, e i pantaloni dei Monaci della Mantide Scarlatta, seguaci di Vile. Indietreggi preparandoti a combattere, ma il monaco sorride. Una cintura di pelle, alla quale sono appesi diversi pugnali, gli corre sul petto, mentre un arco molto corto e dalla forma strana gli traversa la schiena e una faretra contenente almeno una decina di frecce gli pende dal fianco destro. Il monaco ti parla con voce bassa e roca. "Benvenuto, Vendicatore. Noi della Mantide Scarlatta abbiamo sentito che ti trovavi di nuovo nel Manmarch. Speravo che passassi di qui. Hai suscitato l'ira di molte persone potenti e di... di certe divinità. È giunto il momento che la morte del nostro Grande Maestro Yaemon venga vendicata, e che venga posto rimedio ai torti che tu hai inflitto al grande dio Vile, Maestro Insuperabile del Combattimento Senz'Armi e Portavoce della Parola Sconsacra-

ta. Il che significa, ovviamente, che tu devi morire. Per questa ragione io, Aiguchi il Maestro d'Armi, noto a qualcuno come il Pugnale, ti ucciderò. Ad ogni modo non credo che dovremmo combatterci qui, come i comuni mortali. Inoltre, potresti riuscire a sfuggirmi. No, ci sfideremo a duello! Hai mai sentito parlare dell'Anello di Vasch-Ro, Ninja? No? Ebbene, si trova proprio dietro quella curva ed è un'arena gestita dai Legionari della Spada di Doom, nella quale si combattono i duelli d'onore". Si ferma per un attimo e poi riprende: "Vendicatore, io ti sfido e invoco per me la protezione della Fortuna dell'Anello di Vasch-Ro". Un attimo dopo il silenzio più totale cade attorno a voi, quasi che effettivamente il monaco fosse investito di qualche arcano potere. "Proverò davanti ai tuoi occhi, Ninja, come Kwon non sia nulla al cospetto di Vile". Accetti la sfida di Aiguchi (vai al **70**), o decidi di non correre questo rischio inutile e di proseguire il cammino (vai al **25**)?

6

Una volta di nuovo in strada, ti fermi a riflettere su dove andare. Se hai già visitato le tre più grandi locande della città o non desideri visitarne un'altra, torna al Tempio di Kwon (vai al **417**). Altrimenti, puoi recarti alla locanda del Fuoco Purificatore se non l'hai già fatto (vai al **105**), o all'Ostello dell'Edge, sempre se non ci sei già stato (vai al **78**), o al Fiume degli Animali (vai al **62**).

7

Ti fai strada nel cimitero fino alla tomba di Lord Kalmon. Attraversi i portali ornati di bassorilievi ed entri nella cella immersa nell'oscurità. Prendi una torcia e l'accendi. La fiamma tremola incerta ad illuminare del suo baluginio il sarcofago che troneggia al centro dell'antica sala mortuaria. Ti avvii verso la parete dietro al sarcofago e tiri il sostegno di ferro per la torcia. Senti un rumore basso e lamentoso, e una sezione della parete scivola all'interno: il meccanismo d'apertura è ben oliato, e la parete è priva di polvere, il che significa che questa entrata è stata usata di recente... forse con regolarità. Oltre la parete, una rampa di scale scende nell'oscurità più totale. La percorri e arrivi in un corridoio con il pavimento di grossi lastroni dai lati irregolari; mentre cammini, la fiamma tremolante della tua torcia rivela ai tuoi occhi una serie di dipinti murali che adornano le pareti; essi rappresentano scene di guerra e combattimenti tra creature di specie diverse... uomini, orchi, elfi e altri mostri orrendi. Molti dei guerrieri umani indossano l'uniforme della tua stirpe. Dopo un po' giungi alla fine del corridoio: un'arcata si perde nel buio più totale.

Se hai con te un fiore di loto di giada donatoti da Golspiel, vai al **16**. Altrimenti vai al **28**.

8

Vieni portato a Palazzo e gettato in una cella fino al mattino successivo. Per te è un lavoro da ragazzi sciogliere le corde che ti legano i polsi e le caviglie; con una scusa fai avvicinare la sentinella, poi, facendo passare il braccio attraverso le sbarre, la afferri fulmineo per i capelli e le sbatti la testa contro il ferro, facendole perdere i sensi. Riesci a prendere la chiave, a uscire dalla cella e ad attraversare il giardino del Palazzo poco prima dell'alba. Ti nascondi sul tetto di una casa vicina per tutta la giornata, ma al crepuscolo torni verso il parco e poi imbocchi la strada principale in cerca del Tempio di Kwon. Vai al **269**.

9

Una volta tornato al Tempio di Kwon, comunichi al Grande Maestro Superiore la tua intenzione di attentare alla vita dell'Usurpatore il giorno seguente, quando egli siederà nella Sala del Trono a condannare come colpevoli dei poveri innocenti. Il Grande Maestro ti dice che le segrete di cui ha parlato il veggente conducono direttamente alla Sala del Trono, e insieme concordate sul fatto che esse costituiscono una via d'accesso ideale che ti permetterà di cogliere di sorpresa l'ignaro Usurpatore. Il Grande Maestro ti avverte che molti sono i racconti raccapriccianti sulle segrete del Palazzo e sulle azioni terribili lì perpetrate, ma ugualmente ti indica una via segreta per accedervi. Nel cimitero della città c'è una lanterna che illumina l'epigrafe di Lord Kalmon; se la tiri, una porta segreta ti permetterà di entrare nella tomba. Poi ti dà un'altra informazione utile; uno dei veggenti ha lasciato un altro messaggio: sembra che all'interno del Mausoleo di un altro Signore di Irsmuncast vi sia una nicchia contenente un potente manufatto magico contro l'Usurpatore. Tu gli comunichi che il segnale d'attacco per i monaci contro i soldati del tiranno sarà l'ammaino della bandiera che sventola in cima al Palazzo. A preparativi completati, ti ritiri nella tua stanza a meditare e poi a dormire. Il mattino dopo ti avvii da solo verso il cimitero, memore delle ultime parole del Grande Maestro Superiore. "Addio. E ricorda, Vendicatore: molti prima di te hanno tentato di uccidere l'Usurpatore, e hanno tutti fallito. Che Kwon guidi i tuoi passi". Vai al **7**.

10

Aspetti che Aiguchi ti lanci contro la Naginata, poi scatti fulmineo in avanti, ti volti di scatto e fai partire un Colpo della Zampa di Tigre contro l'asta dell'arma, lanciando un grido potente mentre fai ricorso alla tua Energia Interiore. Togli 1 dal tuo punteggio di Energia Interiore. Devi fare più di 6 per riuscire a colpire l'asta, la quale possiede una Difesa pari a 6. Se il tuo attacco ha successo, vai al **177**. Altrimenti, vai al **126**.

11

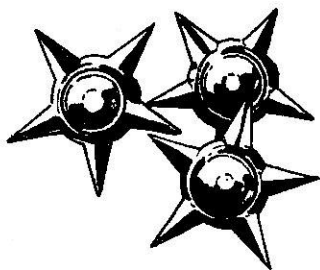
Suggerisci a Doré le Jeune di allontanarvi dalle Budella di Orb. Se decidi di fidarti di lui e dirgli chi sei e per cosa sei in viaggio, vai al **2**. Se preferisci non dire nulla, vai al **47**.

12

Tieni sotto la lingua la freccetta avvelenata e poi la fai partire contro la creatura, la quale indietreggia per la sorpresa mentre l'ago le si conficca nel braccio; essa ti fissa per qualche istante, lamentandosi dapprima debolmente, poi con voce sempre più forte e acuta mano a mano che il veleno entra in circolazione nel suo corpo. L'uomo barcolla contorcendosi, ma incredibilmente si riprende a poco a poco, mentre le sue grida si trasformano in respiri affannosi. Ti fissa con occhi scintillanti e sibila crudelmente: "Pagherai per tutto questo". Annota che il veleno gli ha procurato una perdita di 4 punti di Resistenza. All'improvviso un ringhio animalesco gli deforma il viso, le labbra si tendono sui denti, e tu senti un rumore raccapricciante, come di carne che si spezza, mentre le sue mandibole si allungano fuoriuscendo dalle mascelle. I suoi denti crescono davanti ai tuoi occhi, soprattutto i canini, mentre un pelo scuro comincia a ricoprirgli il corpo per intero e le gambe e le braccia tremano e si tendono quando le ossa si allungano, così come i piedi e le mani, sulla punta dei quali emergono spaventosi artigli affilati. Gli occhi della creatura bruciano di ferocia animalesca, le pupille si allungano come quelle dei felini e diventano rosse. Rimani pietrificato per qualche secondo, mentre l'uomo si trasforma sotto i tuoi occhi in un lupo. Poi la belva getta indietro la testa e ulula forte, un grido prolungato e terribile che echeggia nella sala, riempiendoti di terrore; un attimo dopo essa si getta a quattro zampe e comincia a ringhiare ferocemente. All'improvviso reagisci e ti prepari ad affrontare l'avversario. Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo e decidi di balzare oltre la creatura, vai al **341**. Se possiedi uno Shuriken d'argento e desideri lanciarlo, vai al **200**. Altrimenti puoi provare con un Pugno di Ferro (vai al **67**), o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **219**) o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **364**).

13

Sapendo che la notizia della tua presenza nel Manmarch si propagherà rapidamente, decidi di voltare a sud-est lungo il limitare delle Barrow Swales, sperando di riuscire a tenere nascosta la tua destinazione il più a lungo possibile. Stai attraversando delle dolci pianure coperte da prati ben coltivati e punteggiate da villaggi ben tenuti; ti aspetteresti di sentire i piacevoli

suoni tipici dell'estate - gli uccelli, il vento e i contadini nei campi - e invece attorno a te regna un silenzio quasi invernale; sembra quasi che gli uccelli siano migrati prima del tempo verso i paesi meridionali più a sud delle Montagne del Corno. A mezzogiorno ti imbatti in un carro abbandonato tra le foglie ormai marce dell'anno precedente. L'atmosfera del luogo non è per nulla rassicurante, perciò affretti il passo e copri altre miglia. Il tuo nuovo tragitto ti porta in vista dei tetti e delle guglie di una grande città. Si tratta di Foreshadowing, la città più importante di tutto il Manmarch, situata sulle fertili sponde del fiume Greenblood, un centro più grande ancora di Doomover. Decidi di evitare ogni distrazione e di dirigerti verso le colline. Vai al **27**.

14

"Ma io non ne so niente di legge" protesti.
"Ciò nonostante" ti dice il Grande Maestro, "hai dimostrato di essere molto potente, di certo tra i più potenti nell'universo di Orb. È il tuo destino. Se al mondo esiste un uomo in grado di riparare i torti inflitti alla povera gente di Irsmuncast dall'Usurpatore, quell'uomo sei tu. Kwon ti aiuterà, e io ti insegnerò quanto posso dell'Arte della Tigre... non posso dirti niente su come si regge uno stato - la tua saggezza sarà la tua guida - ma con il mio aiuto potrai imparare un'altra capacità che ancora non conosci, o forse ti potrò insegnare una delle due capacità che solo io conosco: lo ShinRen, ovvero l'Addestramento del Cuore, o le arti marziali dello Yubi-Jutsu, ovvero il Controllo dei Centri Nervosi. Lo ShinRen, l'Addestramento del Cuore, ti permetterà di modulare i tuoi istinti in modo da poter "leggere" l'animo delle persone come un libro aperto. Imparerai il "linguaggio del corpo" e potrai capire ciò che le persone pensano osservando il loro modo di muoversi, ascoltando il loro respiro, guardando i loro occhi e studiando il loro atteggiamento. Sarai in grado di analizzare immediatamente ogni situazione, anche la più complessa, e potrai così agire nella maniera migliore, a tuo maggior vantaggio. Oltre a ciò, sarai in grado di sopportare il freddo e il caldo, il vento, la pioggia, la fame, la sete, il dolore... Potrai controllare i moti del tuo animo e le sensazioni del tuo corpo più di quanto tu abbia fatto prima. Lo Yubi-Jutsu è l'arte più micidiale conosciuta dai monaci di Kwon dopo lo Kopo-Jutsu, lo Spezza-Ossa. Lo Yubi-Jutsu è l'arte marziale del Controllo dei Centri Nervosi. Imparerai come attaccare e uccidere colpendo i centri nervosi vitali del tuo avversario, una tecnica che si rivelerà molto utile soprattutto quando dovrai vedertela con più avversari alla volta, o con un nemico particolarmente astuto e potente".

Se decidi di imparare lo ShinRen, vai al **26**.
Se preferisci invece lo Yubi-Jutsu, vai al **39**.
Se invece decidi di imparare un'altra capacità dell'Arte della Tigre, vai al **50**.

15

Il viaggio trascorre senza incidenti, e tu passi la maggior parte del tempo allenandoti e meditando, in preparazione delle difficili prove che - come ben sai - presto dovrai affrontare. Assieme al mercante di spezie attraversi il mare fino alla punta meridionale dell'Isola dell'Abbondanza e poi fino al porto di Iga. Da qui dovrai proseguire verso nord fino al porto di Lemné, dovrai prendere una barca per poi dirigerti verso la terraferma di Orb e del Manmarch. Nel tuo viaggio verso nord attraversi molti campi ben coltivati e dalle ricche messi e pensi a quanto pacifiche siano diventate queste terre dal tuo ultimo viaggio. Lo Shogun dell'Isola dell'Abbondanza, Kiyamo, evidentemente non ha avuto molto da fare da quando lo hai lasciato.
Qualche giorno più tardi, mentre ti stai avvicinando a Lemné, imbocchi la strada delle montagne che conduce al Palazzo di Kiyamo e decidi di fargli visita: egli è un tuo vecchio amico, e il suo aiuto potrebbe risultare prezioso per la tua missione. Ben presto arrivi ai cancelli del Palazzo di Kiyamo, situato in una valletta tra due alti picchi rocciosi. Ti presenti alle sentinelle, due Guerrieri Samurai in armatura rossa, come il Vendicatore dell'Isola dei Sogni Tranquilli e dici loro di volerti incontrare con lo Shogun, Kiyamo. Vieni immediatamente introdotto nella lunga sala di legno laccato, nella quale una fila di Samurai armati sta sull'attenti a guardia del posto. Kiyamo siede a gambe incrociate di fronte a un basso tavolino, e accanto a lui scorgi Onikaba, il suo fido consigliere. Se hai letto il secondo libro della serie "Ninja", "Assassino!", se hai aiutato Kiyamo introducendoti nell'accampamento del malvagio Daimio, Jikkyu, e uccidendolo, vai al **271**. Altrimenti, vai al **304**.

16

Attraversi l'arcata, e la tua torcia illumina una caverna naturale e un'altra arcata che si diparte dalla parete di fronte a te. All'improvviso senti un debole rumore, e la fiamma di una lanterna illumina debolmente l'arcata di fronte, facendoti sobbalzare... Un uomo! È completamente nudo tranne che un misero straccio legato attorno ai fianchi, disarmato, magro e patito, con occhi neri che sembrano brillare di una luce folle. Non puoi fare a meno di notare che è particolarmente irsuto. Vi fissate in silenzio per un attimo. Poi lui avanza verso di te a passi lunghi e deliberatamente lenti, senza mai distogliere i suoi bramosi occhi dai tuoi. Mano a mano che si avvicina, riesci a vedere la fiamma della tua torcia riflettersi nelle sue pupille, e ti sembra quasi di vedere direttamente nelle fiamme della sua anima. Si ferma a qualche metro da te e si accuccia all'improvviso, i gomiti attaccati alla vita, fissandoti con bruciante intensità, come se solo tu potessi dargli ciò che egli desidera più di ogni altra cosa. La creatura emette una specie di grugnito, rivelando denti lunghi e aguzzi che scintillano alla luce delle torce. Poi comincia a

parlare con voce lenta e melliflua, un suono simile quasi alle fusa di un gatto. "Salve. Tu devi essere il legittimo erede al trono di Irsmuncast. Golspiel mi ha detto tutto di te". È immobile come la pietra; soltanto le sue mascelle si muovono. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **37**. Altrimenti vai al **242**.

17

Deluso dal tuo comportamento, dal momento che non hai scelto una delle capacità conosciute soltanto da lui, il Grande Maestro dell'Alba ti affida agli altri Grandi Maestri. Sotto la loro tutela e dopo parecchie settimane di durissimo allenamento, impari a grande fatica la nuova capacità. Annotala sul tuo Foglio d'Identità e poi vai al **291**.

18

Glaivas si inginocchia accanto al tuo corpo ferito e immobile fino a pochi secondi prima; ti adagia delicatamente sugli aghi di pino e, dopo averti chiesto che cosa è successo, comincia a curarti con le sue arti risananti. Recuperi 6 punti di Resistenza, ma il dolore continua a tormentarti anche durante il sonno. La mattina dopo ti senti abbastanza forte per proseguire e, poco dopo il sorgere del sole, continuate il vostro viaggio. Vai al **414**.

19

Se possiedi un fiore di porcellana gialla, vai al **49**. Altrimenti ti fai strada in mezzo agli avventori fino a un tavolo basso, dov'è sistemata una scacchiera, e fai finta di studiare la situazione delle varie pedine. Sei arrivato da poco quando un giovane in giacca e calzoni grigi si siede di fronte a te, riempie due bicchieri di vino e ti invita a giocare a scacchi. Accetti volentieri, considerando questa un'ottima opportunità per conoscere qualcuno che non appartenga al popolo. Lui ti lascia la prima mossa, ma ciò nonostante tu segui uno schema difensivo. "La mossa della vergine dello scudo" commenta il tuo avversario. "Non sei per caso un adoratore di Dama?" Tu scuoti vigorosamente la testa, e una donna con gli occhi pesantemente truccati adagiata su un divano vicino ride ed esclama: "Per fortuna! Sono già abbastanza forti con la spada senza che si mettano a batterci anche a scacchi". Alcuni soldati le borbottano dietro, ma lei punta verso di loro il suo ventaglio nero. "Perché allora non riuscite a impedire loro di andare in giro per la città come se fossero le detentrici del potere?" Questa osservazione solleva un coro di proteste, ma la donna le ignora e continua a seguire il gioco sulla scacchiera. Il tuo avversario si presenta come Radziwil, la donna come Elektra. Parlano tranquillamente per un po', senza escluderti dalla conversazione, del malumore che serpeggia nella città

a causa dell'Usurpatore. Alla fine Radziwil ti chiede: "E tu cosa ne pensi? Irsmuncast avrebbe bisogno di un nuovo governatore?" Decidi di dare una risposta affermativa e di proporre un possibile candidato (vai all' **84**), o preferisci dire che Irsmuncast ti sembra una città bella e tranquilla (vai al **98**)?

20

Con un fulmineo movimento della mano, scagli lo Shuriken contro la creatura, la quale sobbalza per la sorpresa quando il tuo proiettile affonda nella sua spalla. L'uomo indietreggia barcollando e gridando per il dolore, stringendo le mani ad artiglio sulla stella d'argento come se fosse di fiamma. Gioca un dado per vedere a quanto ammonta la sua perdita di punti di Resistenza. All'improvviso un ringhio animalesco gli deforma il viso, le labbra si tendono sui denti, e tu senti un rumore raccapricciante, come di carne che si spezza, mentre le sue mandibole si allungano fuoriuscendo dalle mascelle. I suoi denti crescono davanti ai tuoi occhi, soprattutto i canini, mentre un pelo scuro comincia a ricoprirgli il corpo per intero e le gambe e le braccia tremano e si tendono quando le ossa si allungano, così come i piedi e le mani, sulla punta dei quali emergono spaventosi artigli affilati. Gli occhi della creatura bruciano di ferocia animalesca, le pupille si allungano come quelle dei felini e diventano rosse. Rimani pietrificato per qualche secondo, mentre l'uomo si trasforma sotto i tuoi occhi in un lupo. Poi la belva getta indietro la testa e ulula forte, un grido prolungato e terribile che echeggia nella sala, riempiendoti di terrore; un attimo dopo essa si getta a quattro zampe e comincia a ringhiare ferocemente. All'improvviso reagisci e ti prepari ad affrontare l'avversario. Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo e decidi di balzare oltre la creatura, vai al **341**. Se possiedi uno Shuriken d'argento e desideri lanciarlo, vai al **200**. Altrimenti puoi provare con un Pugno di Ferro (vai al **67**), o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **219**) o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **364**).

21

Avvistate infine l'estuario del fiume Greybones; la nave scivola silenziosa oltre il porto di Ilvontor e poi su, lungo il sinuoso corso d'acqua verso la grande città di Tor. I marinai attraccano sulla banchina, e tu ordini loro di smerciare il loro carico e imbarcarne dell'altro prima di far vela verso l'Isola dell'Abbondanza in modo da far sembrare il loro un semplice viaggio commerciale. Tor è una grande città popolata da mezzo milione di anime, ma tu sai che Glaivas il Ranger abita nella strada del Tempio. Ti fai largo passando accanto a una chiesa dedicata a Vasch-Ro, il dio della Guerra, e a un'altra dedicata a Moraine, il dio dell'Impero. Glaivas stesso adora Allmother, ma la sua casa è oltre il Tempio di Avatar. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **407**. Altrimenti vai al **393**.

22

Corri verso Aiguchi e balzi in aria nel tentativo di serrare i tuoi piedi attorno al suo collo, ma lui è troppo veloce: balza fulmineo all'indietro e ti colpisce alla gamba con la lancia, ferendoti malamente al polpaccio. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, capisci di non poterti avvicinare ulteriormente per tentare un altro atterramento perché altrimenti egli riuscirebbe a colpirti con la sua Naginata. Ti alzi in piedi, mentre il monaco rotea la lancia ricurva in aria e poi la punta verso di te; tu balzi di lato e ti prepari a colpire di nuovo. Puoi tentare un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**) o ancora, puoi decidere di aspettare il momento opportuno e, servendoti della tua Energia Interiore, puoi tentare di strappare ad Aiguchi la sua Naginata (vai al **10**).

23

Ti allontani dai pericoli del Rift, ma le tue gambe si rifiutano di camminare. Sei costretto a dare battaglia ancora una volta, ma ormai sei troppo debole per riuscire a combattere; il mostro serra i suoi pugni d'acciaio attorno alla tua gola e ti consegna lentamente a un'oscurità senza fine.

24

Ti getti a terra cercando di afferrare il mantello del vagabondo, ma i soldati dell'Usurpatore si stanno già precipitando da ogni lato nella piazzetta. Lasci andare il vagabondo, e proprio allora un fiore di porcellana giallo ti scivola in mano da sotto la sua tunica. Annota questo oggetto sul tuo Foglio d'Identità. Fai una capriola e salti oltre le teste dei soldati, attraversi di corsa l'arcata e riesci a seminare i tuoi inseguitori, ritrovandoti così di nuovo nei pressi del parco. Decidi di voltare verso est (vai al **269**).

25

Gli occhi del monaco di Vile si spalancano per la sorpresa al tuo rifiuto; poi un ghigno malvagio gli si dipinge sulle labbra. "Sia come vuoi, Ninja. Possa il tuo viaggio avere esito positivo" ti dice in tono secco; poi ti passa accanto e si avvia verso il Doomover. Ti metti a riflettere sul tuo strano comportamento quando all'improvviso una strana sensazione di freddo ti irrigidisce le membra e un senso di nausea ti serra lo stomaco: è la maledizione della Fortuna. Ti sei rifiutato di combattere nell'Anello di Vasch-Ro, ed essa ti ha voltato le spalle. Per le prossime tre volte che ti chiederà di giocare i dadi per la Fortuna, essa si rifiuterà di sorriderti; prendi nota di ciò sul tuo Foglio d'Identità e poi avviati verso Irsmuncast. Vai al **416**.

26

Il Grande Maestro dell'Alba ti dice: "Ottima scelta, Vendicatore. Ti insegnerò tutto quello che so sullo ShinRen, l'Addestramento del Cuore". Trascorri molte giornate in sua compagnia, apprendendo con il suo aiuto quell'arte segreta. Il Grande Maestro ha un controllo completo sulle sue emozioni, è in grado di camminare sui carboni ardenti e, alla fine, riuscite

entrambi a digiunare per venti giorni senza sentirvi minimamente affamati. Mai prima d'ora avevi sospettato quante diverse inclinazioni potesse assumere il tuo capo, o quanto un battito di ciglia potesse rivelare delle tue emozioni, ma ora conosci completamente il "linguaggio del corpo" e sei perfettamente in grado di leggere il cuore delle persone alla prima occhiata. Constati con piacere che gli abitanti dell'Isola dei Sogni Tranquilli sono tutte persone oneste e aperte, senza segreti inconfessabili da dover celare. Ora annota sul tuo Foglio d'Identità che sei un adepto nella capacità dello ShinRen e vai al **291**.

27

Esausto dopo le fatiche della giornata ti fermi e ti sistemi per la notte. L'immobilità che ti circonda è strana, molto strana: non hai visto nemmeno un coniglio nel corso di tutta la giornata, quando, se tutto fosse normale, essi dovrebbero starsene a saltellare per i campi e lungo il sentiero. Il tuo sonno è disturbato da un basso lamento che ti sembra giungere dai tuoi sogni... sei tu, e stai piangendo per la morte dei tuoi genitori, lontana nel tempo ma sempre dolorosa al ricordo. Poi l'immagine di un essere terribile quale mai hai visto prima ti si disegna nella mente. Dapprima tutto ciò che riesci a vedere è un'ombra dai contorni incerti, come di fumo nero; poi una creatura dal viso di falco si materializza all'improvviso: è alta più di trenta metri, ha la pelle d'argento e gli occhi neri come il nulla. Il fuoco nero che ricopre i suoi abiti è tinto di sfumature violette... È Nemesis, Signore della Fiamma Purificatrice, Supremo Principio del Male, il più potente degli dei del male. Capisci che i suoi pensieri sono rivolti a te. Ed ecco che un mostro dai poteri soprannaturali risponde alla sua chiamata. Vai al **40**.

28

Attraversi l'arcata e la tua torcia illumina una caverna naturale, facendo danzare migliaia di ombre di tutte le forme sulle pareti circostanti. Davanti a te si trova un'altra arcata, perciò decidi di attraversare la caverna, tenendo gli occhi bene aperti e le orecchie tese, pronto a captare la minima traccia di pericolo. Ma tutto sembra tranquillo. Entri nell'altra arcata e prosegui. Dopo qualche metro un tanfo insopportabile comincia ad offenderti le narici, mentre un rumore echeggia tra le pareti del tunnel. Volti una curva e vedi il bagliore di una luce poco più avanti. Spegni rapidamente la tua torcia e avanzi silenziosamente verso la luce, mentre a poco a poco il rumore e la puzza si fanno più intensi. Ben presto ti ritrovi in un tunnel che dà su una larga sala quadrata scavata nella roccia, al centro della quale si trova un grande fuoco il cui fumo nero

si perde nell'oscurità sovrastante. Attorno al fuoco sono sistemati due lunghi tavoli di quercia, ingombri di ogni tipo di bevande e di cibo, in gran parte carne, mezza cruda o mezza mangiata. Al tavolo siedono tre grosse bestie vestite di sozze armature grigie e armate di grosse clave di legno; sono creature rozze, con la pelle di un colore grigio-verdastro coperta di vesciche e brufoli, nasi con narici grosse, denti marci e lunghe barbe incrostate di sporcizia. Li riconosci subito: sono Troll delle Caverne. Le divise sporche e lacere che indossano attirano la tua attenzione, dal momento che su di esse è disegnato il simbolo dell'Usurpatore, il cervo con le corna a spirale. Sembra proprio che questi Troll delle Caverne siano al suo servizio, tenuti qua sotto lontano dalla folla ma sempre pronti a entrare in azione quando necessario; stanno bevendo molto e discutendo animatamente tra di loro, le basse voci animalesche a malapena distinguibili. Alle spalle dei Troll scorgi un'altra arcata, da dove il corridoio prosegue nel buio. Devi tentare di raggiungerlo. Se sei un buon Arrampicatore, puoi tentare di scalare la parete al buio e attraversare la caverna fino all'uscita (vai al **94**). Altrimenti, se preferisci non scalare la parete, puoi attraversare di corsa la sala verso il fuoco, gettarci sopra un po' di Polvere Accecante e poi precipitarti verso l'uscita (vai al **102**).

29

La tua stretta si allenta e precipiti negli abissi della morte. Golem avanza verso il tuo corpo privo di vita e lo schiaccia con i pugni senza la minima pietà.

30

I Demoni ti si serrano attorno, unendo le loro incredibili potenze. Sono troppo forti per te, e stai già pensando all'inevitabile fine quando all'improvviso un rumore di granito che si sgretola ti fa voltare di scatto: la statua di marmo della dea si sta animando. Ti nascondi dietro ad essa, mentre la spada d'argento scintillante sibila in aria. La statua può anche trionfare, ma Flagello si è spostato e sta per attaccarti alle spalle. Ancora una volta decidi di impiegare i calci, dal momento che la creatura è troppo alta per i pugni o i colpi.

Flagello, Demone-Centauro
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 5
Danno: 2 Dadi + 2
Resistenza: 22

I tuoi colpi hanno lo stesso effetto su Flagello di quello che hanno su una creatura o bestia normale, dal momento che esso non si trova all'Inferno, ma l'Energia Interiore non lo scalfisce nemmeno. Il portafortuna e il cerchio con il rubino ti proteggeranno contro gli zoccoli possenti di Flagello nello stesso modo in cui ti hanno protetto contro Astaroth. La tua Difesa, mentre cerchi di scansarti di lato, è 7; 8 se sei un Acrobata. Se Flagello sta ancora attaccando, devi colpirlo di nuovo con un calcio. Se vinci, Flagello svanisce nel nulla. La statua ritorna sul piedestallo e ridiventa di immobile pietra. Devi affrontare Astaroth di nuovo, unico sopravvissuto dei demoni. Decidi di usare il Pugno di Ferro.

Astaroth
Difesa contro il Pugno di Ferro: 8
Resistenza: 2
Danno: 3 Dadi

Se vinci, vai al **189**. Se Astaroth combatte ancora, devi cercare di evitare i suoi implacabili artigli. La tua Difesa è 8. Se sopravvivi, colpiscilo ancora una volta.

31

La tua capacità di lettura del cuore ti dice molto riguardo allo sconosciuto. Ti puoi fidare di lui: ha un carattere aperto e dice la verità; ha dedicato la sua vita alla lotta contro il male ed è sano di mente quanto lo sei tu. Non ha paura di te, ma non è né arrogante né ingenuo. Potrebbe rivelarsi sia un potente amico che un potente avversario. Vai all'**11**.

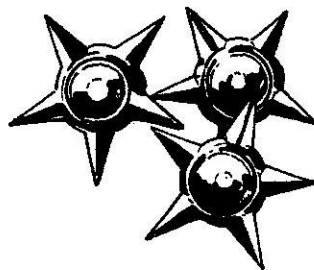
32

Mentre continui a correre vieni colpito alla schiena e cadi a faccia all'ingiù tra le spighe di grano. Prima che tu abbia il tempo di capire cosa è successo, Glaivas ha già estratto la lancia dal tuo corpo e ha ripreso a correre. Non c'è tempo per curare la ferita o per fasciarla, anche se il sangue esce a fiotti: perdi 6 punti di Resistenza. Ad ogni modo i vostri inseguitori si ritirano ben presto mentre voi vi allontanate. Vai al **264**.

33

Ascoltando qua e là, intuisci che la clientela dell'Ostello dell'Edge, anche se scontenta dello stato delle cose, non pronuncerebbe mai esplicite accuse contro l'Usurpatore. Alcuni parlano tra di loro a voce bassa, ma si interrompono immediatamente quando il vagabondo si avvicina ai loro tavoli. Senti anche un gruppo di orchi narrare con piacere delle torture inflitte a due innocenti, i cui corpi straziati pendono ora su due ruote all'interno del parco, proprio di fronte al Tempio di Kwon. Decidi perciò di andartene alla chetichella e di tornare verso il parco per raggiungere il Tempio. Vai al **269**.

34

Segui le pietre bianche attraverso gli alberi, le orecchie tese e gli occhi ben aperti, pronto a percepire il minimo pericolo; scivoli silenziosamente tra il verde e dopo un po' vedi che gli alberi cominciano a diradarsi. Le dolci ondulazioni di una distesa d'erba alta ti conducono davanti a una pila disordinata di rocce e pietre più piccole, le quali segnano il limitare della Tana del Cacciatore. Il più furtivamente possibile continui a seguire le Pietre della Fortuna, cercando di evitare la Tana. All'improvviso il silenzio viene rotto da un sibilo alto e acuto; ti volti di scatto e vedi la sagoma di Aiguchi stagliarsi contro le rocce della Tana. Capisci che egli ti sta lanciando addosso delle Frecce Ululanti, la cui caratteristica è, appunto, quella di emettere una specie di acuto lamento mentre sfrecciano veloci nell'aria. Possiedi la capacità dell'Intercettazione? Se sì, vai al **63**. Altrimenti, vai al **92**.

35

Il giorno seguente siete costretti a rallentare il passo a causa dell'infittirsi della vegetazione nelle tortuose vallette e doline della foresta. Mentre camminate, racconti a Glaivas dei tuoi sogni, e lui ti dice che non gli è possibile né raggiungere né farti raggiungere i pianeti spirituali; tutto quello che può fare è darti una radice di mandragola, poiché, se vuoi visitare quei mondi arcani, la radice ti aiuterà a prepararti spiritualmente per il viaggio. Al calar della sera, la pioggia comincia a cadere e il terreno diventa sempre più scivoloso, mentre rivoli di fango e acqua scorrono tra le grosse radici degli alberi. Vai al **419**.

36

Sferri il colpo in ritardo e vieni scaraventato nuovamente a terra. La bestia affonda gli artigli nella tua gola all'altezza della giugulare, e un terribile dolore ti esplode nel collo; il sangue esce già a fiotti, ma all'improvviso il leopardo emette un terribile ruggito e rotola su se stesso: la spada del Ranger gli ha trafitto la spina dorsale. Hai perso 9 punti di Resistenza, ma Glaivas pronuncia le parole di un incantesimo risanante che ferma immediatamente il flusso di sangue; egli sembra rattristato dalla morte del leopardo, come se in essa vi vedesse un segno premonitore; prima di rimettervi in viaggio, ti raccomanda di guardarti dai possibili attacchi delle molte bestie che popolano questa foresta. Vai al **44**.

37

Riesci a intuire le intenzioni dell'uomo leggendo il linguaggio del suo corpo. Percepisci dell'ostilità, ma c'è anche qualcos'altro, qualcosa di indefinibile e alieno che non riesci a capire. Decidi di aspettare e vedere cosa fa (vai al **242**) o preferisci attaccarlo, sia sputando degli Aghi Avvelenati, se possiedi questa capacità (vai al **12**), oppure lanciando uno Shuriken (vai al **20**), oppure lanciando uno Shuriken d'argento se ne hai uno (vai al **45**)?

38

Aiguchi attacca, ma tu ti tuffi in avanti evitando la lama ricurva della sua Naginata e lo colpisci con forza al collo.

Aiguchi, il Maestro d'Armi
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 7
Resistenza: 15
Danno: 2 Dadi

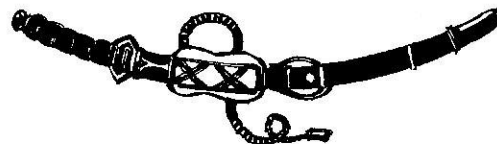
Se sei riuscito a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai al **289**. Altrimenti, Aiguchi si volta di scatto e ti colpisce al capo con l'impugnatura di ferro della sua Naginata. La tua Difesa è 7. Se egli riesce a colpirti, indietreggi barcollando mentre un dolore lancinante ti esplode nella testa. Se sei ancora vivo, puoi colpire di nuovo con il Colpo della Zampa di Tigre (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi tentare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**) o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o, ancora, puoi decidere di aspettare il momento giusto e, servendoti della tua Energia Interiore, puoi tentare di strappare ad Aiguchi la sua Naginata (vai al **10**).

39

Il Grande Maestro dell'Alba è contento che tu abbia scelto di imparare una delle capacità note soltanto a lui. Trascorri parecchie settimane a studiare l'anatomia del corpo umano, i punti più scoperti in cui i fasci di nervi si incrociano e che, se colpiti da un pugno o altro, possono far perdere i sensi o addirittura uccidere una persona. Dopo molta pratica, il Grande Maestro ti dice che la tua abilità supera quasi la sua. Annota sul tuo Foglio d'Identità che sei un adepto nella capacità dello Yubi-Jutsu, e poi vai al **291**.

40

Per qualche ragione ti ritrovi a sognare una grande città che non hai mai visto, ma che nel tuo sogno ti appare fino nei minimi particolari. È come se tu stessi volando sopra la città. Le larghe strade sono illuminate da file di lampioni magici nei quali fiamme arancioni si muovono e saettano lanciando ombre scure nel cielo notturno; è una città di grandi cupole e di guglie armoniose, con al centro una torre dal tetto a cupola più grande di qualsiasi altro edificio che tu abbia mai visto. Voli oltre la torre come un gufo della notte e ti dirigi verso un magnifico palazzo, oltrepassi i cancelli tempestati di gioielli e poi voli attraverso sale enormi addobbate da tendaggi di velluto, saloni con candelabri di cristalli e scaloni di marmo. Un macabro senso di vuoto ti serra il cuore, facendoti volare verso la sala più grande, la camera da letto del padrone. Ma il tuo sogno non ti porta oltre le grandi porte d'oro solido dell'entrata; una figura imponente alta tre metri siede a braccia conserte vicino a un lato della porta; la figura è nuda, ma le parti del corpo che servirebbero a determinarne il sesso sono mancanti... al loro posto c'è solo una sorta di cicatrice. Il viso e la testa sono quelli di un uomo, ma non sembrano ben adattarsi al collo. È un Golem, creatura formata da molte parti diverse di cadaveri, attaccate assieme e rianimate da un incantesimo, la guardia del corpo di Dom il Presciente, governatore di Foreshadowing. Mentre lo osservi, il mostro apre gli occhi e pronuncia lentamente con una voce rauca un'unica parola: "Vendicatore!" Nel tuo incubo il Golem di Carne avanza con lento e pesante passo verso la scala. Ti svegli all'improvviso, il corpo madido di sudore. Vai al **55**.

41

Mentre fai il tuo discorso, vedi parte della folla farsi irrequieta e far scorrere sguardi interrogativi da te al Demagogo. Sembra che non ti accettino affatto come loro nuovo capo. Cerchi di calmare i loro animi, ma in breve il comizio si trasforma in una rissa generale. Un istante più tardi i soldati dell'Usurpatore irrompono nella sala a disperdere la folla, la quale comincia a scappare disordinatamente in ogni direzione. Il Demagogo prende la tua mano, ti dice: "Per ora, non combatteranno" e ti conduce verso un'uscita segreta sul retro. Ti fai strada tra i soldati e speri che la gente di Irsmuncast si sollevi almeno dopo che sarai riuscito a uccidere l'Usurpatore.
Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o i mercanti dell'emporio (vai al **184**), oppure le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

42

Riesci per un pelo a riprendere l'equilibrio e a salire la difficile parete nord-occidentale del picco ma, quando ti volti a guardare, vedi con grande disappunto che il mostro ti sta ancora seguendo; poi senti il rumore di qualcosa che precipita e vedi il Golem cadere lungo la superficie quasi liscia della parete. Cominci a scendere, ma ecco che ancora una volta scorgi l'indistruttibile creatura che si sta arrampicando verso di te. Se decidi di proseguire la salita, l'unica via da prendere è uno stretto cammino proprio sopra la tua testa (vai all'**85**). Altrimenti puoi approfittare del vantaggio di tempo che ti ha assicurato la caduta del Golem per deviare verso la parete nord-orientale (vai al **74**).

43

"Sono Doré le Jeune, dell'ordine dei Paladini di Dragon Hold, e percorro questi luoghi ogni anno in attesa che gli orchi escano dal Rift e mi attacchino". "E poi?" chiedi. "Beh, poi li ucciderei, affinché non tormentino più gli uomini buoni!" "E se gli elfi malvagi ti attaccano con le loro magie?" Come unica risposta, il giovane carezza sorridendo la sua magnifica spada d'argento. Non riesci a capire se sia una specie di eroe o uno un po' pazzo. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **31**. Sennò vai all'**11**.

44

Glaivas ti guida all'interno della foresta silenziosa; gli alberi diventano sempre più fitti mentre avanzate su per una collinetta tra il verde cupo dei pini. Alla fine il Ranger ti conduce in una piccola radura dove vi fermate per riposarvi; noti delle tracce che rivelano la presenza recente di qualche essere pseudo-umano, le mostri a Glaivas, ed egli ti spiega: "Sono gli Spiriti della Foresta; combinano guai e sono davvero terribili, ma questa volta spero proprio che ci possano aiutare. Sono in debito con me". "Non ho scorto altre tracce della loro presenza fino ad ora", commenti, ma Glaivas replica immediatamente: "Ci stanno evitando, ma ti consiglio di tenere d'occhio le tue cose".
Mano a mano che cala l'oscurità, la sensazione di disagio che si era impadronita del tuo spirito la sera prima si fa di nuovo sentire, e quando arriva il tuo turno di dormire, incubi terribili tornano a molestare i tuoi sogni. Vedi due grandi figure minacciose: la prima, con la faccia di falco, è alta più di trenta metri e si trova a Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba. Di fronte a questa figura, in un enorme calderone nero ribollente di un liquido orribile, un altro essere spaventoso sta per essere creato, un Demonio alato simile a un figlio di Nil, la cui pelle scintilla tra i vapori ammorbanti. Poi l'incubo si trasforma, e vedi un grande leopardo bianco che avanza maestosamente verso di te; d'un tratto capisci che non si tratta di un leopardo ma della Tigre dello Spirito dagli occhi blu che serve il tuo dio, Kwon il Redentore; sembra volerti dire che quando la malvagità degli dei del Male porta frutti cattivi, tu devi cercare il suo conforto nei pianeti spirituali, quelli in cui hai vagato in compagnia del Grande Maestro dell'Alba. Quando ti svegli, Glaivas

sta già preparando una colazione a base di noce e radici. Vi affrettate a consumare quel parco pasto e poi vi rimettete in cammino. Vai al **35**.

45

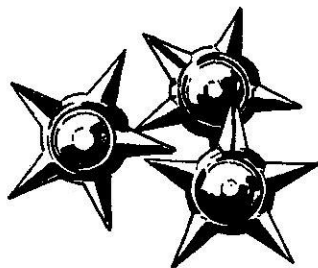
Con un fulmineo movimento della mano, scagli lo Shuriken d'argento contro la creatura, la quale sobbalza per la sorpresa quando il tuo proiettile affonda nella sua spalla. L'uomo indietreggia barcollando e gridando per il dolore, stringendo le mani ad artiglio sulla stella d'argento come se fosse di fiamma. Con un gesto disperato, la creatura si estrae lo Shuriken dalla carne e lo getta via. Annota che la ferita ha procurato alla creatura una perdita di 7 punti di Resistenza. All'improvviso un ringhio animalesco le deforma il viso, le labbra si tendono sui denti, e tu senti un rumore raccapricciante, come di carne che si spezza, mentre le sue mandibole si allungano fuoriuscendo dalle mascelle. I suoi denti crescono davanti ai tuoi occhi, soprattutto i canini, mentre un pelo scuro comincia a ricoprirgli il corpo per intero e le gambe e le braccia tremano e si tendono quando le ossa si allungano, così come i piedi e le mani, sulla punta dei quali emergono spaventosi artigli affilati. Gli occhi della creatura bruciano di ferocia animalesca, le pupille si allungano come quelle dei felini e diventano rosse. Rimani pietrificato per qualche secondo, mentre l'uomo si trasforma sotto i tuoi occhi in un lupo. Poi la belva getta indietro la testa e ulula forte, un grido prolungato e terribile che echeggia nella sala, riempiendoti di terrore; un attimo dopo essa si getta a quattro zampe e comincia a ringhiare ferocemente. All'improvviso reagisci e ti prepari ad affrontare l'avversario. Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo e decidi di balzare oltre la creatura, vai al **341**. Altrimenti puoi provare con un Pugno di Ferro (vai al **67**), o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **219**) o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **364**).

46

Mentre Aiguchi si scaglia in avanti e lancia il Nunchaku contro la tua testa, tu scarti di lato e gli afferri il polso, poi cerchi di prenderlo all'altezza del ginocchio tentando con l'altra mano di farlo volare oltre il tuo fianco.

Aiguchi, il Maestro d'Armi
Difesa contro l'Atterramento a Mulinello: 6
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

Se sei riuscito ad atterrare Aiguchi e possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, vai al **65**. Se l'hai atterrato ma non possiedi questa capacità, puoi attaccarlo con un Colpo del Cobra mentre egli cerca di alzarsi in piedi, aggiungendo 2 al tuo Modificatore di Pugni solo per questo attacco (vai al **303**). Se non sei riuscito ad

atterrarlo, egli si volta di scatto e ti colpisce con il Nunchaku alle costole. La tua difesa è 6. Se sei ancora vivo, puoi colpirlo al **303** o sferrare un calcio all'**89**.

47

Cominci ad allontanarti dalla voragine a passi misurati. Doré le Jeune ti scruta per qualche minuto prima di riabbassarsi la visiera e spronare il suo cavallo. Ti volti a guardarlo mentre guida lo stallone verso il bordo del Rift, gridando alle Creature del Male di uscire dalla buia gola e farsi avanti per affrontarlo. Il grido del giovane echeggia da una parete all'altra del Rift, mentre tu ti affretti verso la foresta e ti addentri nella fitta vegetazione verso nord. Vai al **199**.

48

Ti muovi rapido e silenzioso attraverso il bosco fino a quando non arrivi in una piccola radura. Lo scheletro di uno sfidante che ti ha preceduto giace al centro della piazzola con ancora addosso l'armatura e al fianco una spada ormai arrugginita. Noti un borsello che pende dalla cinta dell'armatura: dentro vi sono 13 pezzi d'oro. Se vuoi puoi prenderli e annotarli sul tuo Foglio

d'Identità. Prosegui sempre all'erta, pronto a percepire il minimo segno di pericolo. Mano a mano che ti avvicini al bordo del Bosco dei Duelli, gli alberi cominciano a diradarsi. Sei in grado di Neutralizzare Trappole? Se sì, vai al **157**. Altrimenti, vai al **182**.

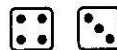
49

Ti avvii verso un tavolo vuoto con una scacchiera posata sopra e ti siedi, facendo finta di studiare le pedine, ma non appena prendi posto sulla bassa panca, un giovane balza in piedi e ti denuncia come traditore. Vieni immediatamente circondato dai sacerdoti e dalle sacerdotesse di Nemesis, e in pochi attimi i soldati dell'Usurpatore ti uccidono senza pietà.

50

Se come nuova capacità hai scelto l'Immunità, vai al **60**. Altrimenti, vai al **17**.

51

Sei riuscito a catturare gli animi della folla, e ora essa si esalta alle tue parole: ti hanno accettato come loro nuovo capo nonché legittimo erede al trono di Irsmuncast. Quando ti siedi, essi ti celebrano con grida di saluto, dopo di che il Demagogo accende i loro spiriti con parole di fuoco. All'improvviso i soldati dell'Usurpatore irrompono nella sala a disperdere la folla. Le zuffe si moltiplicano, ma il Demagogo riesce a prenderti per mano e a condurti verso un'uscita segreta sul retro. "Dobbiamo architettare un piano" ti sussurra all'orecchio, al che gli dici del tuo progetto di

assassinare l'Usurpatore e ammainare la bandiera del Palazzo: questo sarà il segnale per la folla, che a quel punto dovrà attaccare il Palazzo e il Tempio di Nemesis. Il Demagogo dice che puoi lasciare i particolari a lui e ti fa scivolare in mano una moneta con su impressa l'effigie di tuo padre e un'iscrizione che recita: "Giorno dell'Incoronazione".
Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o i mercanti dell'emporio (vai al **184**), oppure le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

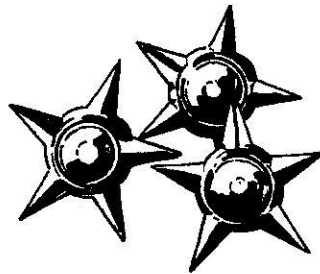
52

All'improvviso ti viene un'idea: puoi guidare il Golem fino al bordo del Rift e poi tentare di farlo precipitare in quell'abisso senza fine. Vai al **352**.

53

La velocità del leopardo, di gran lunga superiore a quella di un uomo, ti coglie di sorpresa. Mentre la bestia ti salta alla gola, tu sferri rapidamente un pugno.

Leopardo
Difesa contro il Pugno di Ferro:7
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado +1

Se il leopardo è più veloce di te e il tuo colpo non va a segno, vai al **36**. Altrimenti, riesci a respingere la bestia mentre Glaivas grida una parola che sembra chetare l'animale, il quale trotterella via impaurito e sparisce ben presto tra il folto degli alberi. Ringrazi Glaivas per l'aiuto, ed egli ti raccomanda di guardarti dagli eventuali attacchi delle molte fiere che popolano questa foresta; dopo di che riprendete il cammino. Vai al **44**.

54

Malgrado l'odio e il disgusto che provi per gli halvorc, decidi di sederti al loro tavolo; essi sono contenti di potere parlare con te e lamentarsi dei soldati dell'Usurpatore. Decidi di chiedere loro se vi sia qualche animosità nei confronti del tiranno, e loro ti rispondono di sì. Una delle creature ti chiede se sei a conoscenza di qualche complotto per rovesciare l'Usurpatore, e tu esiti troppo a lungo. All'improvviso un'ombra si

leva alle tue spalle e tu ti volti di scatto: il vagabondo ti smaschera di fronte a tutti accusandoti di essere un traditore. Gli halvorc ti attaccano e, per quanto tenti di difenderti, vieni ben presto sopraffatto; gli uomini-lupo, infatti, sono venuti in loro aiuto e, dopo un lungo e feroce combattimento, un artiglio lungo e affilato riesce a lacerarti la giugulare.

55

Per quanto tu tenti, non riesci a tornare a dormire, tanto intenso è stato l'incubo che ha turbato i tuoi sogni. Bagnato di rugiada, ti alzi nella nebbia dell'alba e ti incammini ancora una volta nel Barrow Swales. Uno strano odore dolce, simile a quello del miele, ti raggiunge le narici; poi all'improvviso una figura con le braccia tese in avanti compare nella nebbia... È il Golem di Carne che hai visto presso la stanza del governatore di Foreshadowing. Esso pronuncia nuovamente il tuo nome con la voce roca che hai già sentito. Comprendendo che la creatura è stata inviata per ucciderti, decidi di dare battaglia. I suoi movimenti sono lenti e pesanti e il suo corpo sembra essere stato creato unendo parti di diversi cadaveri, alcune di pelle bianca, altre di pelle nera, altre di pelle gialla, altre lisce e altre ancora irsute; una sorta di liquido denso e verdastro fuoriesce dai punti in cui i vari tessuti sono stati cuciti assieme. Se possiedi la capacità dello Yu-bi-Jutsu, il Controllo dei Centri Nervosi, e decidi di usarla, vai al **64**. In caso contrario, rifletti per un attimo e decidi di scartare l'atterramento. Attacchi la creatura sferrando un Calcio del Fulmine a Forbice

(vai al **79**), o un Calcio della Tigre che Salta (vai all'**88**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **99**), o ancora un Pugno di Ferro (vai al **108**)?

56

Aiguchi cerca di colpirti, ma tu ti tuffi in avanti evitando la lama ricurva, poi rotoli rapidamente su te stesso e ti alzi in piedi sferrando un potentissimo Calcio della Tigre che Salta contro la sua testa.

Aiguchi, il Maestro d'Armi
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 6
Resistenza: 15
Danno: 2 Dadi

Se sei riuscito a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai al **289**. Altrimenti, Aiguchi si volta di scatto e cerca di affondare la sua Naginata nel tuo petto. La tua Difesa è 7. Se egli riesce a colpirti, la lama affilata ti taglia di traverso il petto. Se sei ancora vivo, puoi calciare di nuovo (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi tentare un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o, ancora, puoi decidere di aspettare il momento giusto e, servendoti della tua Energia Interiore, puoi tentare di strappare ad Aiguchi la sua Naginata (vai al **10**).

57

Sei infine riuscito ad uccidere la vile bestiaccia. Rimani in piedi per un attimo, il respiro affannoso e la fronte imperlata di sudore. Hai subito qualche perdita di Resistenza durante il combattimento contro il lupo? Se sì, vai all'**87**. Se no, vai al **71**.

58

Ti avvii lungo il Sentiero dei Folli. Tutto è silenzio nel Bosco dei Duelli, mentre avanzi lungo il limitare del sentiero. Volti una curva, e una visione raccapricciante ti si para davanti agli occhi: i resti d'uno sfidante che ti ha preceduto, l'armatura arrugginita e gli abiti ormai ridotti a brandelli, sono impalati accanto a un albero su una vecchia lancia di legno. Passi davanti al cadavere e prosegui fino a quando non giungi ad un incrocio nel mezzo del cupo Bosco dei Duelli. Ti fermi un attimo e tendi le orecchie, ma del tuo avversario

non c’è la minima traccia. Decidi di continuare verso il Cancello della Vittoria (vai al **250**), o di voltare verso nord (vai al **266**) oppure di proseguire verso sud (vai all’**82**)?

59

La folla che si è radunata ad ascoltare il Demagogo sembra essere composta da due tipi di persone: alcuni hanno l’aspetto di chi, indipendentemente dal tipo di governo, vivrebbe comunque nella povertà e nello squallore; molti altri, invece, vestiti di stracci rappezzati alla bell’e meglio, sembrano aver conosciuto giorni migliori. Nella sala regna una tesa atmosfera di scontentezza. Non appena il Demagogo sale sul pulpito ed apre bocca, la folla sembra cadere vittima di un incantesimo. Egli è davvero un oratore superbo, capace di muovere la folla fino al canto finale di "Morte all’Usurpatore!" Persino tu riesci a sentire le ingiustizie patite da questa gente come se le avessi provate sulla tua pelle.
"Chi vi ha tolto il diritto di nascita?"
"L’Usurpatore!" risponde la folla.

"Chi vi nega il diritto di allevare i vostri figli?"
"L'Usurpatore!"
"Chi vi ha privato di ciò che possedevate?"
"L'Usurpatore!"
"E chi vi restituirà tutto ciò?"
Un mormorio soffocato di "L'Usurpatore" serpeggia tra la folla, seguito da un attimo di imbarazzo e scoraggiamento. "Nessuno!" grida il Demagogo. "Dovete prendervi ciò che vi appartiene per diritto di nascita! E questo è il vostro capo, il figlio del Signore della Saggezza, il legittimo erede al trono, il Vendicatore!" Ti alzi di fronte alla folla isterica, con uno strano senso di nausea allo stomaco. Decidi di dire loro che intendi rientrare in possesso di ciò che ti spetta per diritto di nascita (vai al **51**), o piuttosto di affermare che l'Usurpatore deve essere punito e che con il loro aiuto potrai diventare il nuovo Signore della città (vai al **41**)?

60

Il Grande Maestro dell'Alba sembra deluso dal fatto che tu non abbia scelto una delle due capacità che conosce soltanto lui; inoltre ti dice che non hai il tempo di acquisire l'Immunità. Essa, infatti, richiede l'ingerimento di dosi sempre più consistenti di veleno per un lungo periodo di tempo (per anni, addirittura!). Devi perciò scegliere un'altra capacità.
Se decidi di imparare lo ShinRen, vai al **26**.
Se invece preferisci lo Yubi-Jutsu, vai al **39**.
Se invece decidi di imparare un'altra capacità dell'Arte della Tigre, vai al **17**.

61

La velocità del leopardo, di gran lunga superiore a quella di un uomo, ti coglie alla sprovvista. Vieni nuovamente scaraventato a terra, ma almeno la tua parata fa sì che gli artigli della fiera non ti recidano di netto la giugulare. Glaivas grida una parola che sembra chetare l'animale, il quale trotterella via impaurito e sparisce ben presto tra il folto degli alberi. Ringrazi Glaivas per l'aiuto, ed egli ti raccomanda di guardarti dagli eventuali attacchi delle molte fiere che popolano questa foresta; dopo di che riprendete il cammino. Vai al **44**.

62

La locanda del Fiume degli Animali è situata in uno stretto vicolo chiamato Izvestia Street. L'insegna fuori dalla porta porta incisi un serpente di mare e alcuni grotteschi cavalli simili a serpenti e cani che nuotano in un fiume blu. Entri e passi oltre a due sentinelle armate; accedi a una serie di piccole stanze dotate di banconi, nelle quali più di duecento persone sono intente a bere e chiacchierare. L'aria è densa di fumo, e, mentre ti aggiri tra i tavoli, rifletti che per la prima volta ti sembra di vedere la gente comune di Irsmun-

cast divertirsi e rilassarsi. Capisci ben presto che il cameriere dietro il bancone ti sta osservando, perciò ti siedi silenziosamente in un angolo. Un giovane cameriere ti porta per sbaglio un bicchiere e viene subito dopo pesantemente redarguito da un tipo con la barba rossa. Tu gli offri il bicchiere di sciroppo, ma lui ti fa cenno di tenerlo, perciò cominci a bere lentamente, tenendo gli occhi bene aperti. In questo posto la gente dà liberamente sfogo alla propria rabbia nei confronti dell'Usurpatore, al che chiedi informazioni all'uomo dalla barba rossa riguardo lo stato d'animo della gente; quel che lui ti dice basta a convincerti che, se avesse un leader, un capo per cui combattere, questa gente non esiterebbe a levarsi per togliersi di dosso il giogo della tirannia. Almeno la metà degli uomini sembra nutrire un odio infinito nei confronti dell'Usurpatore, e in tumulti di recente data i soldati, in gran parte orchi, hanno dovuto uccidere molti di coloro che, in un modo o nell'altro, fomentavano l'ardore rivoluzionario. Non gli dici niente riguardo ai tuoi legittimi diritti al trono, e invece gli domandi perché non vi sia un capo. Barbarossa ti dice che loro un capo ce l'hanno - il Demagogo - ma che, pur essendo egli un oratore di notevoli capacità, nessuno combatterebbe per lui, dal momento che non c'è nulla in lui del guerriero. Gli chiedi a chi vorrebbe allearsi - ai mercanti, ai sacerdoti del Tempo o alle vergini dello scudo di Dama - ma lui ti risponde che la gente comune non ha bisogno di alleati. Dopo qualche tempo decidi di andartene, soddisfatto e rinfrancato dalla conversazione con Barbarossa e i suoi amici. Vai al **6**.

63

Hai appena il tempo di capire che Aiguchi ti sta attaccando. Gioca due dadi per una Parata, considerando la tua Difesa pari a 8. Se il gioco ti è favorevole, vai al **103**. Altrimenti vai al **113**.

64

Rischiando la vita nel tentativo di fermare il mostro, colpisci con violenza uno dei suoi centri nervosi, ma le tue dita affondano nella sua carne lasciando uno strano buco innaturale. I movimenti del Golem, però, non dipendono dai centri nervosi bensì dalla magia. Il suo pesantissimo pugno cala sulla tua testa facendoti perdere 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi attaccare la creatura sferrando un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **79**) o un Calcio della Tigre che Salta (vai all'**88**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **99**) o ancora un Pugno di Ferro (vai al **108**).

65

Fai crollare il tuo avversario a terra. Aiguchi giace stordito per qualche secondo, permettendoti così di scegliere il bersaglio con precisione e colpire due dei suoi centri nervosi. In rapida successione, gli cali con violenza un pugno sulla spalla e uno sul collo, uccidendolo all'istante. Ti siedi per terra, trai un profondo respiro e cerchi di rilassarti. Vai al **309**.

66

È la terza volta che senti il rintocco della Campana a Morto, ed ecco che il Demonio emette all'improvviso

un ululato agghiacciante che ti paralizza. La creatura allunga le braccia per serrarti nel suo abbraccio mortale ma, proprio quando gli aculei cornei stanno per catturarti, l'essere comincia a dissolversi in un fumo nero. La nube scura prende a turbinare in un mulinello di polvere e poi scompare all'improvviso. Attorno a te, ora, tutto è silenzio, ma tu ti senti pieno di energia: hai battuto Nemesis, il Principio Supremo del Male, e hai fatto tornare il suo nero emissario a Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba. Sei nuovamente in grado di muoverti, e così anche Glaivas, che, come te, era rimasto paralizzato per il terrore; ti guarda con rinnovato rispetto e accresciuta ammirazione, mentre vi stendete tra gli aghi dei pini per riposarvi prima di riprendere il viaggio. Vai al 77.

67

La creatura salta con le fauci spalancate. Tu ti scansi di lato e fai partire il tuo pugno contro la sua tempia.

Uomo-lupo
Difesa contro il Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado +2

Se hai ucciso il tuo avversario, vai al **57**. Se è ancora vivo, egli riesce a serrare le fauci attorno al tuo polso. La tua Difesa è 7. Se sei ancora vivo, puoi colpire nuovamente con un pugno (torna all'inizio di questo paragrafo) oppure con un calcio al **219**, oppure puoi tentare un atterramento al **364**.

68

Quando comunichi al Grande Maestro Superiore che desideri assicurarti l'appoggio delle masse, egli annuisce ma ti dice che non sarà facile. Egli ti presenta l'uomo che viene chiamato il Demagogo, il quale ti fa visita al Tempio di Kwon. È un uomo alto ma emaciato, la cui tunica gialla svolazza attorno a un paio di gambe più magre di quelle di uno spaventapasseri. Ha un naso molto grande che gli riempie la faccia tirata, ma gli occhi brillano di una luce intensa e un po' folle. Sembra innervosirsi alla presenza del Maestro Superiore, ma dirige immediatamente il suo sguardo vivace verso di te, chiedendoti di rivelargli la tua identità. Gli dici che sarebbe tuo desiderio governare saggiamente la città, come ha fatto tuo padre prima di te. Dopo lunghe discussioni, il demagogo ti avvisa che dovrai riuscire a impressionare grandemente la folla se vuoi unirla e indurla alla rivoluzione, ma che vuole essere lui a riscaldare per primo i loro animi. Quella sera stessa egli ti porta a una grande riunione, dietro la locanda del Fiume degli Animali, dove una grande folla di scontenti sta aspettando un discorso. Vai al **59**.

69

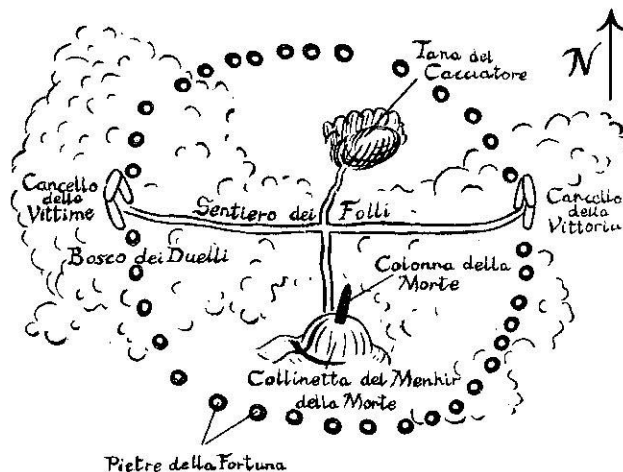
Ti volti a guardare la palizzata e con tua grande sorpresa e disappunto vedi un varco nascosto aprirsi tra

le spine e una cinquantina e più di halvorc riversarsi fuori da essa. Mentre il falco nero volteggia ancora sopra le vostre teste, continuate a correre, più velocemente adesso che non ci sono più le alte e fitte spighe di grano a impedirvi i movimenti. Glaivas suggerisce di continuare a correre; ha paura che altri e più potenti Servitori di Morte vengano a sapere della tua presenza, e si pente di non avere portato con sé il suo lungo arco. Gli halvorc non riescono a correre alla vostra stessa velocità, ma gli orchi saranno sicuramente in grado di fiutare le vostre tracce e di individuarvi. Glaivas ti dice che la terra che si stende da qui alla Città delle Rune di Doom è piena di castelli impervi, eretti in una piatta e monotona pianura chiamata il Campo degli Schiavi. Passate accanto a una postazione di guardia e poi, al calar del sole, scivolate nel Campo degli Schiavi. Gli schiavi sono alloggiati in tende di tela sistemate ai fianchi dei campi che sono costretti a coltivare. A guardia di ogni tenda c'è un orco; Glaivas ti dice che per ordine del Re Fantasma soltanto gli orchi possono fare la guardia agli schiavi, perché nessuno li ha mai visti manifestare la minima compassione verso gli esseri umani. Glaivas ti fa cenno di nasconderti dietro un albero assieme a lui e poi lascia a te la scelta. Teme che gli dei del Male abbiano trovato il modo di far sapere al Re Fantasma che tu sei qui. Il falco nero se n'è andato, ma i pipistrelli-vampiro svolazzano sopra le vostre teste. Puoi decidere di continuare a correre per tutta la notte (vai all'**83**) o scivolare silenziosamente dentro le tende per nasconderti (vai al **91**).

70

"Allora seguimi" ti dice il Maestro d'Armi Aiguchi, sorridendo freddamente. Ti conduce oltre la cima di una collina fino ad un campo ben coltivato, in mezzo al quale si trova un edificio di pietra con il tetto basso; oltre il campo vedi un fitto bosco di alberi bassi. Mentre vi avvicinate, un gruppetto di soldati della Legione della Spada di Doom, del Doomover, escono da un edificio; non sembra che siano in cerca di guai. Uno di essi, un uomo dallo sguardo acuto e intelligente e dai corti capelli bruni, dice: "Bentornato, Aiguchi... hai bisogno dei servizi dell'Anello?" "Sì, Maak. Lascia che ti presenti il mio sfidante" e ti indica con un gesto della mano. "Questo è il Ninja Vendicatore, quello che ha ucciso Yaemon, Manse lo Stregone della Morte, e che stava quasi per uccidere il vostro capo, Honoric". Gli altri ti guardano con un misto d'odio e di timore. "Spero che lo ucciderai, perché noi non possiamo fare niente mentre combattete all'interno dell'Anello" replica Maak. Aiguchi si incammina verso i boschi, accompagnato da due legionari. Dopo di che Maak si fa avanti e ti dice: "Vieni, dunque; ti spiegherò le regole dell'Anello di Vasch-Ro" e ti consegna una mappa dell'Anello, vecchia e consumata dalle mani di molti combattenti. Poi prosegue: "Molto tempo fa vi fu una Sfida tra Vasch-Ro, il Dio della Guerra e Fortuna, Colei che Mantiene l'Equilibrio. La Fortuna volterà le spalle a tutti coloro che rifiuteranno la sfida dell'Anello o che attraverseranno

le Pietre della Fortuna, quelle che segnano i confini dell'Anello, prima che la contesa sia finita. Cominciamo".

L'ANELLO DI VASCH-RO

Vieni condotto attraverso il bosco fino ad un cancello di pietra che si trova nel mezzo; una sorta di muretto di pietre bianche prosegue sia alla tua destra che alla tua sinistra. Maak ti spiega: "Questo è il Cancello delle Vittime, e da qui dovrai accedere all'Anello" e ghigna crudelmente. "Aiguchi entrerà dal Cancello della Vittoria. Noi celebreremo come vincitore colui il quale sarà in grado di uscire passando attraverso il Cancello della Vittoria; le pietre bianche alla tua destra e alla tua sinistra sono le Pietre della Fortuna; se le attraversi, sarà tutto a tuo rischio e pericolo. Be', buona

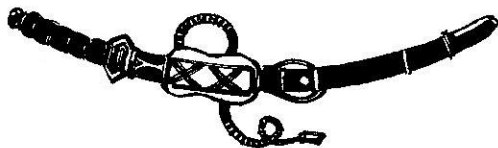
fortuna, Vendicatore. Possano le tue ossa marcire per sempre nell'Anello di Vasch-Ro". Dette queste parole, Maak si allontana e ti lascia da solo a contemplare i blocchi di pietra corrosi dal vento e dalla pioggia che formano il Cancello delle Vittime. Varchi l'entrata, pronto ancora una volta a combattere un monaco della Mantide Scarlatta, il quale si nasconde chissà dove all'interno dell'Anello di Vasch-Ro. Un sentiero scompare nel bosco davanti a te. Tutto è silenzio, tranne che per il fruscio degli animali del bosco e il ciangottio degli uccelli sugli alberi. L'aria è densa di profumi e stranamente immobile.

Decidi di seguire le Pietre della Fortuna verso nord fino a raggiungere il Cancello della Vittoria? Vai al **34**.

Preferisci inoltrarti nel Bosco dei Duelli a nord-est? Vai al **48**.

Prosegui lungo il Sentiero dei Folli? Vai al **58**.

Decidi di inoltrarti nel Bosco dei Duelli a sud-est? Vai al **72**.

Segui le Pietre della Fortuna verso sud fino al Cancello della Vittoria? Vai all'**82**.

71

Prosegui il cammino tenendo alta la tua torcia e attraversi l'arcata di fronte a te. Dopo qualche metro un tanfo insopportabile comincia ad offenderti le narici, mentre un rumore echeggia tra le pareti del tunnel. Volti una curva e vedi il bagliore di una luce poco più avanti. Spegni rapidamente la tua torcia e avanzi silenziosamente verso la luce, mentre a poco a poco il rumore e la puzza si fanno più intensi. Ben presto ti ritrovi in un tunnel che dà su una larga sala quadrata scavata nella roccia, al centro della quale si trova un grande fuoco il cui fumo nero si perde nell'oscurità sovrastante. Attorno al fuoco sono sistemati due lunghi tavoli di quercia, ingombri di ogni tipo di bevande e di cibo, in gran parte carne, mezza cruda o mezza mangiata. Al tavolo siedono tre grosse bestie vestite di sozze armature grigie e armate di grosse clave di legno; sono creature rozze, con la pelle di un colore grigio-verdastro coperta di vesciche e brufoli, nasi con narici grosse, denti marci e lunghe barbe incrostate di sporcizia. Li riconosci subito: sono Troll delle Caverne. Le divise sporche e lacere che indossano attirano la tua attenzione, dal momento che su di esse è disegnato il simbolo dell'Usurpatore, il cervo con le corna a spirale. Sembra proprio che questi Troll delle Caverne siano al suo servizio, tenuti qua sotto lontano dalla folla ma sempre pronti a entrare in azione quando necessario; stanno bevendo molto e discutendo animatamente tra di loro, le basse voci animalesche a malapena distinguibili. Alle spalle dei Troll scorgi un'altra arcata, da dove il corridoio prosegue nel buio. Devi tentare di raggiungerlo. Se sei un buon Arrampicatore, puoi tentare di scalare la parete al buio e attraversare la caverna fino all'uscita (vai al **94**). Altrimenti, se preferisci non scalare la parete, puoi attraversare di

corsa la sala verso il fuoco, gettarci sopra un po' di Polvere Accecante e poi precipitarti verso l'uscita (vai al **102**).

72

Ti addentri nel Bosco dei Duelli dirigendoti verso sud-est; avanzi silenziosamente, le orecchie tese e gli occhi ben aperti, stando ben attento a non lasciare alcuna traccia del tuo passaggio. Giungi infine in una piccola radura, al centro della quale si trovano i cadaveri di due combattenti, i quali, a quanto sembra, si sono uccisi l'un l'altro nello stesso momento; il primo piantando un'ascia nella testa del secondo, il secondo affondando la spada nel ventre del primo. Gli abiti dei due sfidanti sono ormai ridotti a brandelli, e le orbite vuote dei loro teschi sembrano fissare il cielo con crudele ironia. Vicino ai due corpi giace una saccoccia di pelle: la esamini e con tua grande sorpresa scopri che contiene quattro piccoli rubini e nove pezzi d'oro. Puoi prendere i rubini e l'oro, se lo desideri, ma ricordati di annotarli sul tuo Foglio d'Identità. Vai all'**82**.

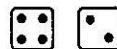
73

Il giorno seguente vi tuffate nel folto della foresta, ricca di bellissimi alberi, felci rigogliose e olmi dalla grande chioma scura baciati dai raggi del sole; un giovane leopardo vi fissa pigramente da uno dei rami degli alberi più bassi. Ben presto il terreno diventa umido e muschioso e il tappeto di foglie lascia il posto a piante palustri ed erbe sottili come ragnatele. Malgrado la rigogliosa vegetazione, una sensazione sgradevole e opprimente si impossessa del tuo animo. All'improvviso Glaivas lancia un grido di avvertimento: tu ti volti, ma il pericolo è in agguato proprio sopra la tua testa; un altro leopardo, questa volta di grosse dimensioni, ti balza addosso e comincia a morderti e ad affondare i lunghi artigli nella tua carne. Cadi a terra e perdi 4 punti di Resistenza. Ti alzi immediatamente in piedi proprio mentre la bestia sta per attaccarti di nuovo; con la coda dell'occhio vedi che Glaivas sta correndo in tuo aiuto. Decidi di parare l'attacco del leopardo (vai al **61**) oppure di sferrare un Pugno di ferro (vai al **53**)?

74

Torni ancora una volta ai piedi della collina, ma il Golem di Carne non è lontano. Scappi di nuovo, prima a est e poi a nord, verso le colline verdi d'alberi. Vai al **97**.

75

Hazarbol e Mazarbol, i Demoni del Crepuscolo, si scagliano contro di te. In preda al panico, estrai la statuetta e gridi: "Dama, Vergine dello Scudo, ti prego, salvami!" Se possiedi un portafortuna contenente i capelli di una santa, vai al **30**. Altrimenti non succede niente, perciò decidi di scagliare il sigillo di famiglia contro l'armatura di tuo padre e di chiedere aiuto al suo spirito. Vai al **90**.

76

Fai partire i tuoi piedi in avanti nella speranza di atterrarlo, ma lui è troppo veloce: balza all'indietro e affonda la lunga lancia nella tua coscia destra. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, arcui la schiena all'indietro, punti i palmi delle mani a terra e, con un colpo di reni, balzi in piedi. Puoi decidere di aspettare il momento giusto e, servendoti della tua Energia Interiore, tentare di strappare ad Aiguchi la sua Naginata (vai al **10**), oppure puoi sferrare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **145**) o ancora tentare con un Pugno di Ferro (vai al **117**).

77

Al mattino ti senti riposato e rinfrancato: recuperi 4 punti di Resistenza, grazie anche all'aiuto di Glaivas e delle sue arti curative. Vai al **414**.

78

Cammini lungo un vicolo laterale immerso nell'oscurità fino a quando non vedi la porta di una locanda nella parte orientale della città; l'insegna che pende sopra la porta recita: "Ostello dell'Edge". La locanda è costituita principalmente da un enorme salone con il soffitto a volta, pieno di cento anime e più, delle quali soltanto la metà umane. Il resto è composto da orchi, halvorc e un gruppo di uomini-lupo di aspetto poco rassicurante e dall'aria molto arrogante; hanno musi da lupo, corpi semi-umani e sono alti più di due metri. Alcune cameriere portano i boccali pieni agli avventori seduti su panche o tavoli bassi, mentre un vagabondo zoppo è appoggiato contro la parete vicino all'entrata. Se decidi di voltare sui tacchi e andartene, vai al **6**. Se decidi di restare e hai un fiore di porcellana gialla, vai al **221**. Altrimenti decidi di sederti su una panca accanto ad alcuni giovani con la barba lunga che, a giudicare dall'aspetto, devono avere bevuto più di qualche bicchiere (vai al **249**).

79

I movimenti del Golem sono molto lenti, ma ti stai ugualmente esponendo a un rischio inutile sferrando un Calcio del Fulmine a Forbice; ciò nonostante ti prepari a sferrare un secondo calcio proprio contro il ghigno terribile che rende il suo viso ancora più orripilante.

Golem
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 5
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **120**. Altrimenti la tua Difesa contro la gragnuola di pugni della creatura è 7. Se sopravvivi, puoi sferrare di nuovo un Calcio del Fulmine a Forbice (torna all'inizio di questo paragrafo) o un Calcio della Tigre che Salta (vai all'**88**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **99**) o ancora un Pugno di Ferro (vai al **108**).

80

"Sai cosa devi fare" dice il Grande Maestro, come è solito fare. "Devi uccidere l'Usurpatore e farti procla-

mare legittimo re di Irsmuncast. Le forze del Male si sono nuovamente messe in viaggio per il Manmarch, ed è giunto il tempo che tu ti trovi una nuova dimora. Ci aspettiamo di non vederti comparire in quest'isola pacifica per un intero anno".
Nessuna festa viene organizzata per la tua dipartita: devi viaggiare da solo e in incognito, in modo che l'Usurpatore non venga a sapere della tua venuta e non abbia così il tempo di prepararsi alla difesa. Con voce triste e malinconica, dici addio al Grande Maestro dell'Alba e ancora una volta vieni condotto fuori dall'isola da un mercante di spezie. Vai al **15**.

81

Continuate a correre mentre le frecce sibilano da ogni lato, infilzandosi tra il grano o nel terreno duro. Proseguite la vostra corsa senza fermarvi. Vai al **264**.

82

Dopo un po' arrivi al limitare del bosco. Più avanti scorgi una specie di radura al centro della quale si trova una collinetta erbosa, la Collinetta del Menhir; in cima ad essa, infatti, scorgi un alto menhir, la Colonna della Morte. Giri attorno alla radura, gli occhi ben aperti e le orecchie tese pronti a captare il minimo segnale di pericolo. Decidi di esaminare la collinetta da vicino (vai al **294**), di arrampicarti fino in cima ed esaminare la Colonna (vai al **300**), di seguire il sentiero verso nord fino all'incrocio (vai al **273**), di dirigerti a nord-est verso il Cancello della Vittoria (vai al **250**) o di attraversare le Pietre della Fortuna, abbandonare l'Anello di Vasch-Ro e scappare (vai al **164**)?

83

Mentre continuate a correre, furtivi e attenti a non farvi scoprire, il Ranger ti narra della Compagnia Spettrale. Essa è formata da nove esseri, ciascuno dei quali una volta era un Barone, signore di molti uomini; questi esseri provenivano dalla città di Greydawn e adoravano il dio dell'Impero, Moraine. Un tempo i componenti la compagnia erano i generali che guidavano gli uomini di Greydawn in cerca dell'Impero, una missione che prevedeva la conquista della Valle dei Lich-King, a quel tempo chiamata la Valle del Grain. Il Re Fantasma era appena tornato dal regno dei morti e, già attivo e malvagio secoli or sono, s'era messo al comando delle sue truppe. Il potere della sua magia riuscì a esautorare i generali e a ridurli in schiavitù; egli prima li uccise e poi riportò i loro corpi tormentati in vita. Ora, ridotti a spettri in grado di risucchiare lo spirito vitale di un uomo con il solo tocco delle loro dita di ghiaccio, gli ex-generali dominano tutto e su tutti nella valle. Il loro capo, Ganarre, è uno stregone potentissimo, fratello del Re Fantasma, diverso da lui soltanto per il fatto che il suo corpo

mantiene ancora l'involucro di pelle e che il suo cervello s'è putrefatto molti secoli or sono. Vai al **106**.

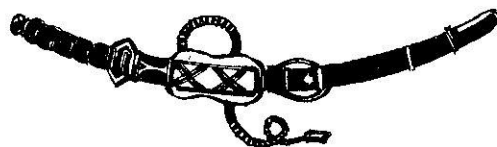
84

Radziwil ti scaglia la scacchiera in viso e un fascio di fiamme si leva all'improvviso dal palmo di Elektra, facendoti cadere a terra. Ti alzi subito in piedi, ma Radziwil ti denuncia come traditore e ordina di ucciderti nel nome dell'Usurpatore: troppo tardi hai capito che è uno degli informatori segreti del tiranno. In un attimo i soldati e i potenti sacerdoti di Nemesis ti circondano. Sopraffatto dal loro numero e dalla loro potenza, vieni ucciso senza pietà.

85

Raggiungi una terrazzetta che si trova sotto una parete di roccia inaccessibile, ti fermi e aspetti. Dopo un paio d'ore senti un rumore poco più sotto: ti sporgi e vedi la testa calva del Golem avanzare verso di te. Cerchi disperatamente qualche appiglio, ma la parete non te ne offre alcuno; tenti di lanciare addosso al mostro uno Shuriken, ma le stelle d'acciaio non sembrano nemmeno scalfirlo. Non hai spazio per muoverti, e la stanchezza ti sta sopraffacendo; un attimo dopo senti l'enorme mano cadaverica stringersi attorno a te. Il Golem ti afferra e ti scaraventa nel vuoto, facendoti precipitare per centinaia di metri.

86

Non appena il tuo attacco colpisce il bersaglio, senti uno strano rumore, simile a quello della Campana a Morto di Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba. Il Demone barcolla, ma non è ferito. Se questa è la terza volta che senti la Campana a Morto, vai al **66**. Altrimenti puoi tentare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **163**), un Colpo del Cobra (vai al **156**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **178**), oppure puoi scappare lasciando Glaivas a combattere da solo (vai al **201**).

87

Sei stato morso da un uomo-lupo. Con un grido di terrore capisci di essere stato contagiato quasi sicuramente dal morbo del Licantropismo: sei condannato a trasformarti in un lupo nelle notti di luna piena, a meno che tu non riesca a trovare qualche cura. Annota sul tuo Foglio d'Identità che sei un licantropo. Comunque, per qualche periodo la malattia non ti colpirà ancora. Decidi di portare a termine la tua missione prima di affrontare questo problema. Vai al **71**.

88

Il mostro sembra essere un po' lento di cervello, perciò il tuo calcio lo prende di sorpresa.

Golem
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 4
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **120**. Altrimenti la tua Difesa contro la gragnuola di pugni della creatura è 7. Se sopravvivi, puoi sferrare di nuovo un Calcio della Tigre che Salta (torna all'inizio di questo paragrafo) o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **79**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **99**) o ancora un Pugno di Ferro (vai al **108**).

89

Sferri un Calcio della Tigre che Salta contro il viso di Aiguchi. Ma lui è troppo veloce; si scansa di lato e poi abbassa il Nunchaku sul tuo collo. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, balzi all'indietro e ti prepari ad attaccare di nuovo. Proverai con un Colpo del Cobra (vai al **303**) o con un Atterramento a Mulinello (vai al **46**)?

90

Il sigillo urta contro l'armatura. "Padre, Signore di Saggezza, salvami". Ma ora più niente ti può salvare. I demoni ti si serrano attorno, unendo le loro incredibili potenze. Forse Astaroth da solo avrebbe potuto ucciderti, non lo saprai mai, ma sono proprio le sue fauci che ti staccano la testa dalle spalle; alla fine Flagello si impossessa della tua anima e la trasporta nel circolo inferiore dell'inferno, dove è condannata a sopportare atroci tormenti per l'eternità.

91

Servendoti della tua Garrotta, finisci silenziosamente una delle sentinelle, dopo di che tu e Glaivas scivolate sotto una delle tende. Qui dentro non c'è traccia di schiavo, perciò Glaivas approfitta dell'opportunità e ti racconta della Compagnia Spettrale. Essa è formata da nove esseri, ciascuno dei quali una volta era un Barone, signore di molti uomini; questi esseri provenivano dalla città di Greydawn e adoravano il dio dell'Impero, Moraine. Un tempo i componenti la compagnia erano i generali che guidavano gli uomini di Greydawn in cerca dell'Impero, una missione che prevedeva la conquista della Valle dei Lich-Kings, a quel tempo chiamata la Valle del Grain. Il Re Fantasma era appena tornato dal regno dei morti e, già attivo e malvagio secoli or sono, s'era messo al comando delle sue truppe. Il potere della sua magia riuscì a esautorare i generali e a ridurli in schiavitù; egli prima li uccise e poi riportò i loro corpi tormentati in vita. Ora, ridotti a spettri in grado di risucchiare lo spirito vitale di un uomo con il solo tocco delle loro dita di ghiaccio, gli ex-generali dominano tutto e su tutti nella valle. Il loro capo, Ganarre, è uno stregone potentissimo, fratello del Re Fantasma, diverso da lui soltanto per il fatto che il suo corpo mantiene ancora l'involucro di pelle e che il suo cervello s'è putrefatto molti secoli or sono. Vai al **115**.

92

Una freccia ti si conficca nella spalla: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, indietreggi barcollando per il dolore. Aiguchi sta per scagliare un'altra freccia. Decidi di caricare contro Aiguchi (vai al **124**) o di gettarti a terra, approfittando dell'erba alta per nasconderti, e scivolare furtivo per tentare di prenderlo di sorpresa (vai al **135**)? O ancora, decidi di gettarti a terra, scivolare verso le Pietre della Fortuna, uscire dall'Anello di Vasch-Ro e tentare la fuga (vai al **164**)?

93

Ora il demone non ha la struttura di un uomo, ma forse un tempo l'aveva; puoi solo sperare che il punto che stai cercando di colpire con il Colpo del Cobra sia un centro nervoso di vitale importanza.

Demonio dell'Abisso
Difesa contro lo Yubi-Jutsu
(Controllo dei Centri Nervosi): 7
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se il tuo attacco riesce, vai all'**86**. Se invece non sortisce l'effetto desiderato, devi cercare di bloccare il colpo del suo braccio dotato di aculei, che sta per calare sulla tua testa. La tua Difesa è 5. Se sopravvivi, hai le seguenti possibilità: puoi tentare un Atterramento Coda di Drago (vai al **178**), oppure un altro Yubi-Jutsu (nel qual caso torna all'inizio di questo paragrafo).

94

Ti afferri agli Artigli di Gatto e cominci a salire la parete. Ben presto raggiungi l'oscurità, cosicché i tre Troll non possono vederti, mentre, grazie alla tua vista sviluppata, riesci a farti strada lungo le pareti della sala. Stai quasi per raggiungere l'uscita quando ti accorgi che le tre creature si stanno guardando attorno perplessi... stanno fiutando l'aria. Con orrore, capisci che hanno sentito il tuo odore, perciò prosegui l'arrampicata silenzioso e veloce come una mosca. Ma non serve a niente, perché i Troll ti hanno individuato e stanno avanzando minacciosamente verso di te. Ora sei proprio sopra l'arcata. Se sei un buon Acrobata, puoi tentare di saltare a terra e poi oltre l'arcata, oltre la quale i tre potranno raggiungerti soltanto uno alla volta (vai al **107**). Altrimenti non ti resta che scivolare verso l'arcata il più rapidamente possibile. Vai al **118**.

95

I corpi degli halvorc giacciono sparsi attorno a te in mezzo alle spighe di grano. Glaivas asciuga la spada, dopo di che scavalcate la Palizzata di Spine e vi ritrovate in una brughiera desolata. Vai al **69**.

96

Aspetti sul tetto di legno della casa vicina dopo esserti arrampicato sulla sua bassa veranda fino a quasi mezzanotte. Riesci con l'aiuto del tuo gancio e della fune ad arrampicarti oltre le mura del giardino, ma un cane fiuta il tuo odore e un abbaiare furioso esplode nelle vicinanze del palazzo. Un attimo dopo il giardino

viene invaso dalle sentinelle; proseguire equivarrebbe a consegnarsi a morte sicura, perciò torni indietro, scivoli oltre il muro e ti dilegui nel buio della notte; poi sali sul tetto di un altro edificio e trascorri lì la notte.
Il mattino dopo ti svegli e ti accorgi di aver dormito sul tetto di una caserma. Pattuglie di uomini, orchi e halvorc entrano ed escono dall'edificio per tutto il giorno, rendendoti praticamente impossibile qualsiasi movimento, perciò trascorri lì anche il giorno, notando che gli halvorc obbediscono con disciplina ferrea agli ordini dei superiori. A sera riesci a scendere in strada e ti metti a cercare una locanda dove poter meglio tastare l'umore degli abitanti. Vai al **401**.

97

Il Golem ti segue senza mai fermarsi mentre avanzi, ormai esausto, attraverso le foreste che coprono le colline. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti sembra di stare vivendo in un incubo; eppure, malgrado il cuore che ti batte all'impazzata e la fronte imperlata di sudore, ti costringi a proseguire. Verso il crepuscolo lasci le colline e raggiungi infine una valle cupa e desolata. D'un tratto capisci; ti trovi nella regione più pericolosa di tutto il mondo di Orb, il Rift, le Budella di Orb, l'abisso dal quale ha origine gran parte del male che tormenta il tuo mondo. Gioca i dadi per la Fortuna; se essa ti sorride, vai al **52**. Altrimenti, vai al **23**.

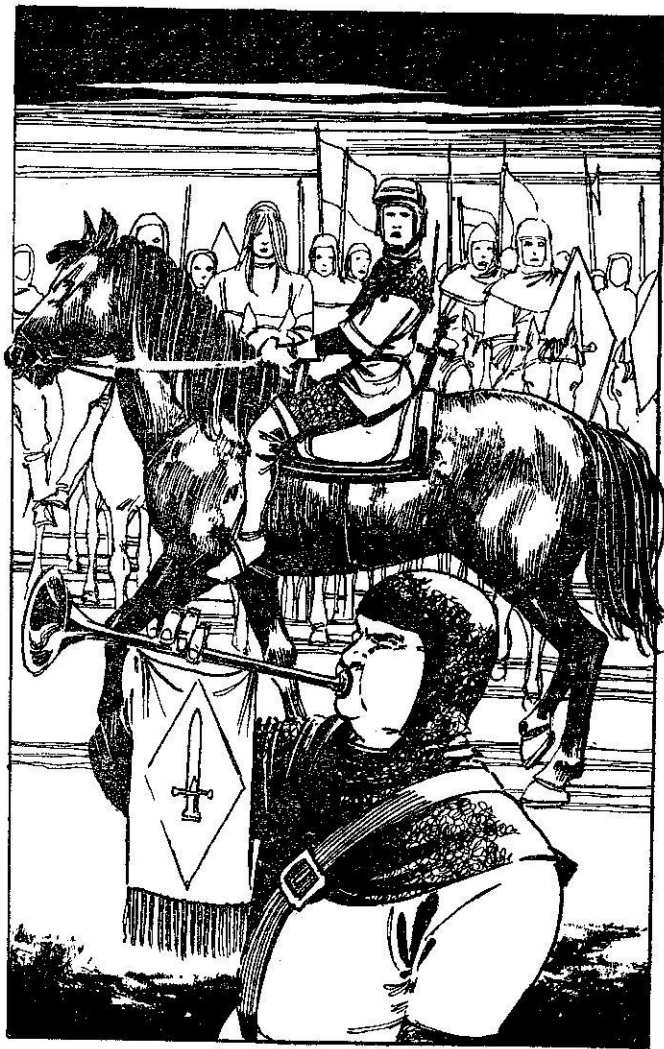
98

Radziwil dice: "Ma non credi che le cose dovrebbero cambiare?" Lo osservi con sguardo indifferente, al che lui si concentra sulla prossima mossa, mentre Elektra ti fissa da sotto le pesanti palpebre semi-abbassate. Radziwil è un abile giocatore, e vieni momentaneamente distratto dal gioco; fortunatamente vinci le prime mosse. Ora, decidi di alzarti, salutare e andartene (vai al **6**) o cambi idea e preferisci dire che ci si dovrebbe liberare della tirannia dell'Usurpatore ad ogni costo (vai all'**84**)?

99

Colpisci con il fianco della mano una delle giunture di pelle attraverso le quali il liquido denso e verdastro fuoriesce a gocce nel tentativo di separare i brandelli di pelle. Se ci riesci puoi aggiungere 2 ai punti di danno arrecati.

Golem
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 4
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **120**. Altrimenti la tua Difesa contro la gragnuola di pugni della creatura è 7. Se sopravvivi,

puoi sferrare di nuovo un Colpo della Zampa di Tigre (torna all'inizio di questo paragrafo) o un Calcio della Tigre che Salta (vai all'**88**) o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **79**) o ancora un Pugno di Ferro (vai al **108**).

100

Guardi oltre i bastioni e vedi chiaramente Lady Gwyneth in groppa a un cavallo grigio, apparentemente intenta a ispezionare le sue truppe, serrate in ranghi ordinati sul terreno da parata oltre Cross Street; per la gran parte l'esercito è formato da donne, ma ci sono anche parecchi uomini che reggono lo scudo ovale delle vergini dello scudo; qualcuno indossa l'armatura, il volto celato dalla visiera abbassata. Un esiguo distaccamento di halvorc e soldati umani recante l'emblema dell'Usurpatore si sta avvicinando a passo lento. Il luogotenente di Gwyneth indica la torre dove ti trovi, e immediatamente il trombettiere emette cinque brevi note in successione. Gwyneth grida un ordine e la truppa delle vergini dello scudo si divide in due, una metà diretta verso le caserme, l'altra verso il Palazzo. Il distaccamento di halvorc e soldati umani reagisce con lentezza; molti di loro cadono sotto i colpi delle spade prima di avere il tempo di capire che la rivolta ha avuto inizio. Poi scappano. L'abilità delle guerriere di Gwyneth è davvero strabiliante, e tu ne ammiri il coraggio e la destrezza mentre le osservi combattere contro gli uomini dell'Usurpatore; ben presto giungono in loro aiuto i monaci di Kwon, e per qualche tempo l'esito della battaglia rimane incerto; ma infine le

donne-guerriero vengono sopraffatte e la loro avanzata viene bloccata proprio davanti ai cancelli del Palazzo. Ti sporgi ancora un po' e vedi che le caserme stanno resistendo, mentre un gruppo di sacerdoti di Nemesis sta marciando fuori dal tempio per portare soccorso all'esercito dell'Usurpatore. Non puoi fare altro che stare a guardare, perché sarebbe pura follia cercare di farti strada attraverso il palazzo. La folla non ha ancora preso parte alla sommossa. Se lo Shogun Kiyamo dell'Isola dell'Abbondanza ti ha assicurato l'aiuto di cento Samurai sotto la guida di Onikaba e se tu hai ordinato loro di seguirti attraversando il Manmarch, vai al **399**. In caso contrario, oppure se hai ordinato ai Samurai di seguirti attraversando la Valle dei Lich-Kings, vai al **410**.

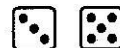
101

Affronti i demoni nel seguente ordine. Dapprima Hazarbol, dalle mandibole schiumanti di bile; poi Mazarbol, la cui risata folle e crudele minaccia il tuo equilibrio psichico; poi Flagello dagli zoccoli d'acciaio, e infine Astaroth. Il pugnale affonda nelle carni dei tuoi avversari, e ad ogni colpo le rune brillano di luce più intensa, la lama ferisce e il demonio viene riconsegnato al regno degli inferi. Dopo aver sconfitto un demone, gioca i dadi per la Fortuna. Sottrai uno al numero del dado se stai attaccando Astaroth, dal momento che la Fortuna non ha il controllo completo del suo destino. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **112**; se invece continua a sorriderti, hai eliminato un altro demonio. Se riesci a sconfiggere Astaroth, vai al **189**.

102

Senza un attimo di esitazione, prendi la polvere e corri verso il fuoco. I Troll balzano in piedi sorpresi, grugnendo apparentemente di gioia contemplando ciò che evidentemente considerano come il loro prossimo pasto. Ma sono troppo lenti per impedirti di raggiungere il fuoco, e tu lanci subito la polvere voltando contemporaneamente il viso. Un lampo accecante esplode nella stanza mentre tu continui a correre. I Troll barcollano portandosi le mani agli occhi e ululano forte per il dolore; nel frattempo tu raggiungi l'arcata, dove i tre saranno costretti ad affrontarti uno alla volta. Dopo qualche secondo i bruti riacquistano la vista e avanzano verso di te, grugnendo di rabbia e battendo il terreno con le loro clave. Quando capiscono di non poterti assalire tutti e tre contemporaneamente, si fermano e si guardano l'un l'altro con aria ebete. Poi il più grosso comincia ad avanzare goffamente, roteando in aria l'enorme clava come se fosse un bastoncino di legno e ghignando orribilmente. Non ti sarà possibile atterrare il Troll in questo spazio ristretto, e comunque la sua enorme stazza ti avrebbe creato più di qualche problema. Però puoi tentare con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **134**) o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **140**). Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu e desideri usarla, vai al **150**.

103

Una freccia ti si conficca nella spalla: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, indietreggi barcollando per il dolore. Aiguchi sta per scagliare un'altra

freccia. Decidi di caricare contro Aiguchi (vai al **124**) o di gettarti a terra, approfittando dell'erba alta per nasconderti, e scivolare furtivo per tentare di prenderlo di sorpresa (vai al **135**)? O ancora, decidi di gettarti a terra, scivolare verso le Pietre della Fortuna, uscire dall'Anello di Vasch-Ro e tentare la fuga (vai al **164**)?

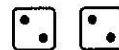
104

La radice ha un sapore amaro ma il suo succo ha un effetto immediato, e in qualche modo sembra annebbiarti la mente. Decidi di trovare la Tigre dello Spirito sul pianeta spirituale, mentre le foglie stanno ancora danzando nel vento. Vuoi proiettare la tua mente nel pianeta spirituale (vai al **143**), oppure preferisci meditare per liberarla dalla prigione del tuo corpo (vai al **152**)?

105

A metà di un vicolo chiamato Iskra Street vedi un'insegna sulla quale è dipinta una fiamma violetta. Sali un'ampia scalinata ed entri in una larga sala di un club. Noti che addossata a una delle pareti c'è una vecchia spinetta: forse serve per le danze, ma stranamente vedi un gran numero di soldati, sacerdoti e sacerdotesse adagiati su divani e intenti a bere del vino. Le cameriere sono gentili e indossano tutte un'uniforme di velluto nero e *satin* argènto. Nella stanza regna il silenzio più assoluto. I sacerdoti e le sacerdotesse sono tutti di razza umana e portano ricamato sulle loro tuniche il vortice nero simbolo di Nemesis. Se decidi di andartene, vai al **6**. Se invece ti senti abbastanza coraggioso per sederti da solo a un tavolo di scacchi, vai al **19**.

106

Mentre continuate a correre senza sosta, un grido lamentoso, debole ma insistente, viene trasportato alle tue orecchie dalla brezza notturna. Ti volti verso Glaivas alla luce delle stelle, e lui ti dice: "Non è un lamento umano: è il grido della Silfide imprigionata nella grande Torre-prigione che si trova sopra il Cancello Occidentale della Città delle Rune di Doom. Sta a segnalare che Ganarre ha intenzione di guidare la Compagnia Spettrale fuori dalla città, questa notte". Detto ciò, il Ranger ti consegna una fiala di cristallo. "Contiene dell'acqua benedetta nel nome della dea Allmother. Se sarà necessario, gettala in faccia a quei morti viventi". Fai un cenno d'assenso per comunicargli che hai capito, ma l'espressione tesa del suo viso ti fa correre un brivido lungo la schiena. "Se vuoi, possiamo dirigerci a nord verso le montagne" ti suggerisce infine. Vuoi dirigerti a nord (vai al **123**) oppure preferisci proseguire verso est (vai al **131**)?

107

Lasci andare l'appiglio sul muro, fai una capriola all'indietro e atterri con agilità sorprendente. I Troll delle Caverne ti fissano stupefatti e poi cominciano ad avanzare verso di te, grugnendo di rabbia e battendo il terreno con le loro clave. Ti affretti nell'arcata, dove potranno affrontarti soltanto uno alla volta, e poi ti giri ad affrontarli. Quando capiscono di non poterti assalire tutti e tre contemporaneamente, si fermano e si guardano l'un l'altro con aria ebete. Poi il più grosso comincia ad avanzare goffamente, roteando in aria l'enorme clava come se fosse un bastoncino di legno e ghignando orribilmente. Non ti sarà possibile atterrare il Troll in questo spazio ristretto, e comunque la sua enorme stazza ti avrebbe creato più di qualche problema. Però puoi tentare con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **134**) o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **140**). Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu e desideri usarla, vai al **150**.

108

Ti prepari a combattere contro l'enorme creatura.

Golem
Difesa contro il Pugno di Ferro: 4
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **120**. Altrimenti la tua Difesa contro la gragnuola di pugni della creatura è 9. Se sopravvivi, puoi sferrare di nuovo un Pugno di Ferro (torna all'inizio di questo paragrafo), o un Calcio della Tigre che Salta (vai all'**88**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **99**), o ancora un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **79**).

109

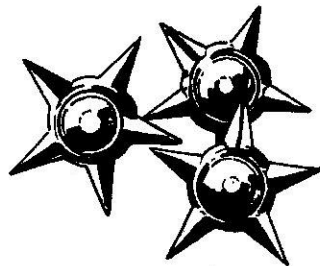
Torni sui tuoi passi lungo la strada principale, Palace Walk, e poi giù per un'altra strada chiamata Cross Street. Tre templi si ergono lungo la via; da una parte c'è una grande chiesa, troppo alta per la sua larghezza, dotata di lunghe arcate che corrono intorno a un porticato che si leva a più di dieci metri di altezza, con quattro torrette simili ad alte fiamme che si levano verso il cielo. Dall'aspetto dei sacerdoti che parlano all'esterno del tempio, capisci che si tratta del Tempio di Nemesis, Principio Supremo del Male. Dall'altra parte si trova una piccola cappella a forma di Croce, con un campanile e un pennacchio a spirale sovrastato dalla Croce di Avatar, Supremo Principio del Bene. Oltre alla cappella si trova un'altra chiesa di notevoli dimensioni, edificata con grosse pietre grigie, simile a un fortino quadrato e dotato di torri, con al centro una chiesa a forma di piramide. In cima sventola una bandiera con su raffigurata una donna guerriero che impugna una spada, con uno scudo a forma di rombo posato di fronte a lei. Le lanterne allineate lungo Cross Street fanno apparire le chiese più grandi molto imponenti e minacciose. Il Tempio di Avatar è chiuso, perciò ti metti a cercare qualcuno in grado di darti indicazione circa il sito del Tempio di Kwon. Una donna alta, con addosso una cotta di ferro e con in mano una spada, esce dalla chiesa di pietre grigie,

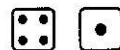
mentre un vagabondo avanza pigramente verso di te. Preferisci ignorare il vagabondo e rivolgerti alla donna (vai al **359**), oppure, se hai un pezzo d'oro, decidi di darlo al vagabondo (vai al **216**)?

110

Perdi di vista le figure, ma decidi di inoltrarti in mezzo alle colline. Non appena raggiungi la valletta che le divide, vedi una colonna di fumo alta quasi trenta metri levarsi verso il cielo proprio di fronte a te; alzi lo sguardo, e quello che vedi basta a ghiacciarti il sangue nelle vene: in cima ad ogni collinetta si trovano due Cavalieri Spettrali. Sei circondato dall'intera Compagnia Spettrale; di fronte a te c'è una sorgente d'acqua, mentre alle tue spalle si staglia l'imponente Ganarre, fratello minore del Re Fantasma. Il gruppo di Cavalieri intona un'arcana cantilena grazie alla quale il potere segreto del santuario, posto sotto la sorgente e costruito molti millenni or sono, si concentra in un'entità di forza magica impossibile da vincere. Ogni capacità di resistenza abbandona il tuo spirito, mentre la Compagnia Spettrale ti accerchia per risucchiarti ogni energia vitale con il suo tocco glaciale.

111

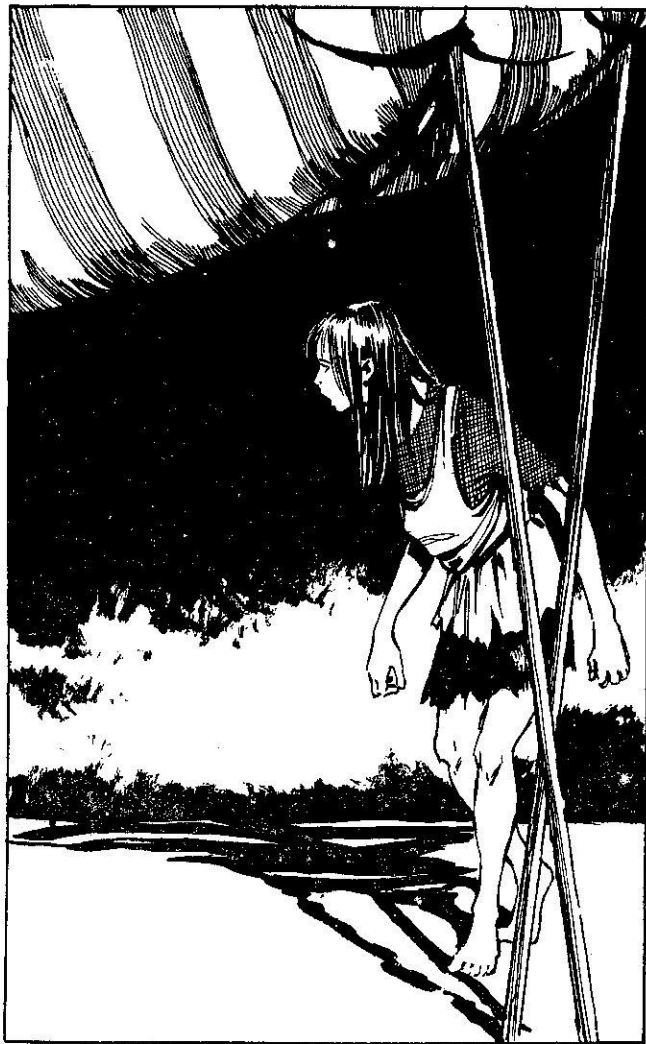
Vi incamminate in direzione nord, verso un orizzonte di basse colline incappucciate dalla grigia foschia della foresta. Glaivas avanza a passo spedito e senza mai stancarsi, proprio come te, fino a quando al calar del sole non vi accampate ai bordi della foresta. Prima di addormentarsi il Ranger ti dice che, come tutte le foreste, anche quella di Arkadan è piena di pericoli, ma che grazie alla sua guida e alla sua esperienza riuscirete a evitarne le maggior parte. Ti consiglia comunque, nel caso dovessi perderti, di proseguire a nord verso le Montagne di Corno prima di voltare a est, e di evitare a tutti i costi le Cripte di Arkadan, che si trovano nel cuore della foresta. La notte, degli incubi terribili visitano i tuoi sogni, quasi che gli dei del Male tormentassero il tuo animo anche durante il sonno. Sogni un enorme calderone nero pieno di un liquido bollente, nel quale un Demonio innaturale viene nutrito da menti oscure e malvagie. Vai al **73**.

112

Attacchi i demoni nel seguente ordine: dapprima Hazarbol, dalle mandibole schiumanti di bile; poi Mazarbol, la cui risata folle minaccia il tuo equilibrio psichico; poi Flagello dagli zoccoli di ferro, e infine Astaroth. Se la Fortuna ti volta le spalle mentre stai combattendo Hazarbol e Mazarbol, perdi 6 punti di Resistenza a causa dei loro artigli d'acciaio. Se stai combattendo contro Flagello quando la Fortuna ti volta le

spalle, i suoi zoccoli di ferro ti colpiscono alla schiena, facendoti perdere 8 punti di Resistenza. Se Astaroth è il tuo avversario quando la fortuna ti tradisce, le sue fauci potenti si chiudono attorno a te, facendoti perdere 10 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, devi attaccare di nuovo lo stesso demonio. Gioca di nuovo i dadi per la Fortuna. Se questa volta la Fortuna ti sorride, vai al **101**. Altrimenti ritorna all'inizio di questo paragrafo.

113

All'ultimo momento ti scansi di lato e muovi il braccio destro, parando la freccia con un gesto fulmineo quanto istintivo. Ti volti verso Aiguchi e spezzi il dardo in due come se fosse un bastoncino. Il monaco ti fissa stupefatto, poi impreca e mormora: "Davvero impressionante, Ninja. Ma io sono un Maestro d'Armi, ricordatelo!" Poi lascia cadere arco e faretra, afferra la sua Naginata ed esegue una serie di rapidi movimenti simili a una danza di guerra. È davvero molto veloce, ma sarà poi veloce quanto te? Dopo qualche secondo il monaco comincia ad avanzare, la lama della lancia costantemente puntata contro la tua gola. Cominciate a girare l'uno attorno all'altro, lentamente; poi all'improvviso egli fa per scagliare la lancia contro il tuo ventre, ma tu riesci a parare l'attacco con il braccio. Per un breve attimo ti trovi tanto vicino a lui che la sua Naginata potrebbe colpirti. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, capisci che Aiguchi è troppo veloce e che non riusciresti a colpire i suoi centri nervosi; dovrai prima rallentare i suoi movimenti. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o, ancora, decidi di aspettare il momento adatto e, servendoti della tua Energia Interiore, cerchi di strappargli la sua Naginata (vai al **10**)?

114

Glaivas continua a correre tra il folto degli alberi, con gli occhi di un falco e l'agilità di un'antilope; tu lo segui il più rapidamente possibile, fino a quando una scura pozza d'acqua non compare davanti ai vostri occhi ai piedi di un piccolo faraglione. Vi tuffate immediatamente: l'acqua gelida sfrigola attorno al tuo corpo, ma la sensazione di insopportabile bruciore passa a poco a poco. In questo punto non vi sono alberi che vi possano proteggere, e la creatura infernale plana su di te emettendo un grido di gioia crudele. Stai nuotando freneticamente verso la riva melmosa quando all'improvviso senti un gran trambusto attorno a te: delle piccole figure scure si stanno lanciando all'attacco al Demonio. Glaivas esce dall'acqua e ti grida di seguirlo; tu ti metti a correre, mentre alle tue spalle echeggiano le grida di rabbia del Demonio. Continuate a correre fino all'alba quando, con tua grande sorpresa, vi ritrovate ai bordi della Foresta di Arkadan. Glaivas si volta verso di te e ti dice: "Possiamo soltanto sperare che l'accoglienza che quel Demonio ha ricevuto su questo pianeta basti a farlo tornare all'inferno". Gli Spiriti della Foresta hanno saldato il loro debito, e tu e il tuo compagno vi riposate per un po',

finalmente liberi dal senso di pericolo che aveva oppresso i vostri animi nelle ultime ore. Vai al **4**.

115

Mentre vi accucciate sotto la tenda, un grido lamentoso, debole ma insistente, viene trasportato alle tue orecchie dalla brezza notturna. Ti volti verso Glaivas alla luce delle stelle, e lui ti dice: "Non è un lamento umano: è il grido della Silfide imprigionata nella grande Torre-prigione che si trova sopra il Cancello Occidentale della Città delle Rune di Doom. Sta a segnalare che Ganarre ha intenzione di guidare la Compagnia Spettrale fuori dalla città, questa notte". Detto ciò, il Ranger ti consegna una fiala di cristallo. "Contiene dell'acqua benedetta nel nome della dea Allmother. Se sarà necessario, gettala in faccia a quei morti viventi". Fai un cenno d'assenso per comunicargli che hai capito, ma l'espressione tesa del suo viso ti fa correre un brivido lungo la schiena. Poi senti uno 'splish-splash' di piedi nudi che calpestano il terreno molle di fango, dopo di che una ragazzina di non più di tredici anni si intrufola sotto la tenda scrutando dietro a sé con occhi carichi di paura. Malgrado l'oscurità, la tua vista eccezionale riesce a distinguere le sue fattezze e le povere pezze consunte di cui è vestita, una difesa di gran lunga insufficiente contro il freddo della notte. Non può vedervi nell'oscurità, perciò, ignara della vostra presenza, la fanciulla comincia a singhiozzare. Decidi di fare cenno a Glaivas invitandolo a lasciare la tenda insieme a te (vai al **146**) o

preferisci rivolgere la parola alla giovane schiava (vai al **154**)?

116

Con un grido che squarcia l'immobile silenzio della notte, balzi in avanti sferrando un calcio potentissimo contro il mulinello di foglie; la tua gamba non incontra alcun ostacolo e trapassa da parte a parte il sottile muro verde, ma stranamente, quando ancora stai sferrando l'attacco, senti un fortissimo dolore allo stomaco: uno spirito nero di pura malvagità ha toccato la tua anima. Decidi di mangiare la radice di mandragola (vai al **167**), oppure di raggiungere Glaivas per vedere cosa succede (vai al **128**)?

117

Aiguchi sferra un colpo di lancia contro la tua testa, ma tu ti abbassi, schivi il fendente e fai partire un colpo micidiale contro la sua gola.

Aiguchi, il Maestro d'Armi
Difesa contro il Pugno di Ferro: 7
Resistenza: 15
Danno: 2 Dadi

Se hai battuto Aiguchi, vai al **309**. In caso contrario, egli si metterà in ginocchio e cercherà di colpirti con violenza all'addome. La tua Difesa è 7. Se sei ancora vivo, puoi attaccarlo con un altro Pugno di Ferro (torna all'inizio di questo paragrafo), o con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **145**), o con un Atterramento Coda di Drago (vai al **76**) o ancora puoi cercare di strappargli la Naginata servendoti della tua Energia Interiore (vai al **10**).

118

Ti cali giù per la parete e atterri davanti all'uscita, mentre alla tua vista i Troll della Caverna grugniscono battendo il pavimento con le grosse clave di legno e cominciano ad avanzare lentamente verso l'arcata. Non appena tocchi terra, uno di essi ti scaglia addosso uno sgabello, facendoti cadere lungo disteso. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, balzi in piedi e ti prepari a difenderti, sapendo che sotto l'arcata essi ti potranno affrontare soltanto uno alla volta. Quando capiscono di non poterti assalire tutti assieme, i Troll si fermano e si guardano l'un l'altro con aria ebete. Poi il più grosso comincia ad avanzare goffamente, roteando in aria l'enorme clava come se fosse un bastoncino di legno e ghignando orribilmente. Non ti sarà possibile atterrare il Troll in questo spazio ristretto, e comunque la sua enorme stazza ti avrebbe creato più di qualche problema. Però puoi tentare con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **134**) o con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **140**). Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu e desideri usarla, vai al **150**.

119

"Ed io?" chiede la figura. "Ti avrei ucciso senza esitare se non mi avessi risposto immediatamente". Credi che queste parole siano una sfida e decidi di rispondere lanciando uno Shuriken (vai al **274**), oppure decidi di chiedergli perché si trova nei pressi delle Budella di Orb (vai al **43**)?

120

Il tuo ultimo colpo blocca definitivamente l'attacco del mostro, il quale barcolla da una parte all'altra, poi cade in ginocchio e infine crolla a terra con la faccia all'ingiù. Indietreggi traendo un profondo respiro di sollievo, mentre a poco a poco il Golem si dissolve nella nebbia fino a scomparire del tutto. Alzi gli occhi e d'un tratto vedi sbucare dalla nebbia una creatura con le braccia tese verso di te... È il Golem di Carne, e il suo corpo di brandelli umani non reca alcun segno del danno che gli hai arrecato. La creatura parla di nuovo con la voce roca che hai già sentito più volte. "Mi chiamo Ognuno e sono una Legione". Un brivido gelido ti corre lungo la schiena al pensiero di dover attaccare di nuovo la creatura. L'alternativa è la fuga. Se decidi di scappare vai al **230**; se preferisci, puoi attaccare con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **139**), con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **149**) o con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **158**).

121

Non appena estrai il pugnale, le rune che lo decorano cominciano a mandare dei bagliori. Astaroth non può evocare altri demoni in suo aiuto, ma gli avversari che devi affrontare sono potentissimi. Se non possiedi alcuna abilità con il pugnale, sei nelle mani della Fortuna; mentre cerchi i demoni, gioca i dadi per la Fortuna. Se essa ti sorride, vai al **101**; se invece ti volta le spalle, vai al **112**.

122

Glaivas continua a correre tra il folto degli alberi, con gli occhi di un falco e l'agilità di un'antilope; tu lo segui il più rapidamente possibile, fino a quando una scura pozza d'acqua non compare davanti ai vostri occhi ai piedi di un piccolo faraglione. Ti tuffi immediatamente: l'acqua gelida sfrigola attorno al tuo corpo, ma la sensazione di insopportabile bruciore passa a poco a poco. In questo punto non vi sono alberi che vi possano proteggere, e la creatura infernale plana su di te emettendo un grido di gioia crudele. Nuoti freneticamente fino alla riva melmosa ma scivoli sul terreno viscido, dando così il tempo al Demonio dell'Abisso di serrarti nel suo abbraccio mortale. Una luce incandescente ti esplode negli occhi quando gli affilati aculei penetrano nella tua pelle. Il terribile grido della grande campana di Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba, echeggia nel tuo cervello mentre vieni trasportato all'inferno, dove soffrirai in eterno atroci tormenti.

123

Correte per parecchie miglia verso le montagne che torreggiano cupe davanti a voi. Il tuo acuto senso

dell'udito percepisce un ruomore distante di zoccoli - quattro cavalli in tutto - al che un brivido gelido ti corre lungo la schiena. Comunichi a Glaivas la tua scoperta, e lui ti dice: "Ci hanno trovati. Dobbiamo fermarci". Vi arrampicate su per l'imboccatura di uno stretto canalone fiancheggiato da rupi a picco e aspettate in silenzio. Vai al **284**.

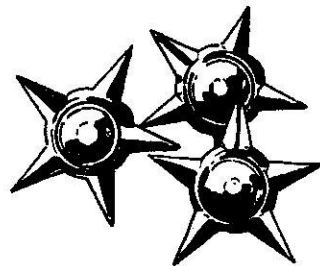
124

Carichi contro Aiguchi, ma lui è troppo veloce a infilare un'altra freccia nell'arco e a scoccarla contro di te: egli, infatti, è un Maestro del Tiro con l'Arco. Il dardo ti colpisce un secondo più tardi. Non riesci più a muoverti e a reagire. Un'altra freccia, un'altra e un'altra ancora ti si conficcano in vari punti del corpo. La tua morte è solo questione di attimi.

125

Avanzi con l'aiuto della mappa di Glaivas. Il giorno seguente l'assassino cerca di colpirti di nuovo, ma tu te ne accorgi in tempo e riesci a scappare. Qualche giorno più tardi, però, sei meno fortunato; arrivi in un vasto campo di grano, nel quale uomini e donne lavorano la terra sotto le fruste di guardiani simili a orchi. Quella stessa notte i tuoi sensi avvertono il pericolo, ma sfortunatamente è già troppo tardi: delle figure grigie si stanno avvicinando a cavallo, e tu ti affretti verso un gruppo di colline. Vai al **110**.

126

Ti muovi troppo lentamente, e l'asta della Naginata sfreccia sotto le tue braccia tese e ti si conficca nelle costole con un tonfo sordo facendoti cadere a terra. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, rotoli su te stesso, balzi in piedi e ti prepari a riaffrontare Aiguchi, il quale sorride di soddisfazione per la sua parziale vittoria. Puoi tentare un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**) o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**) o, ancora, puoi decidere di aspettare il momento giusto e, servendoti della tua Energia Interiore, tentare di strappare ad Aiguchi la sua Naginata (vai al **10**).

127

Corri verso la figura, la quale conficca gli speroni nel fianco del suo destriero, estrae la spada e carica contro di te. Tu decidi di parare l'attacco e di tentare di sbalzarla di sella con un Calcio della Tigre che Salta. Vai al **262**.

128

Glaivas ti si avvicina, e assieme a lui osservi il mulinello di foglie che discende a terra; al suo posto si

materializza una grande creatura con ali di pipistrello, l'orribile Demonio che tante volte ha popolato i tuoi incubi notturni. Decidi di mangiare la radice di mandragola e di chiamare la Tigre dello Spirito (vai al **192**), oppure preferisci scappare nella foresta nella speranza che il Demonio ti perda di vista o attacchi Glaivas (vai al **201**), o ancora attacchi la creatura, affiancato da Glaivas, il quale ha già estratto la spada (vai al **283**)?

129

"Pronuncia le parole sacre a coloro che adorano Innoka, e sarò lieto di abbracciarti come un amico". La voce è quella di un giovane, la lingua è la tua, eppure il suo accento ti è del tutto sconosciuto. Dal momento che non hai la più pallida idea di quali siano le parole sacre degli adoratori di Innoka, puoi decidere di confessare alla figura di non conoscerle affatto (vai al **171**), oppure scappare nella foresta (vai al **301**).

130

Golspiel resta piuttosto sul vago per quel che concerne la disponibilità dei suoi mercenari. "Queste questioni le lascio al mio generale Antocidas il Guercio. È un tipo in gamba. Adesso dovresti scusarmi, perché devo incontrare uno dei capitani dell'Usurpatore, e sarebbe imbarazzante se ti trovasse qui". Prima di congedarti ti dona un braccialetto di corallo rosso come segno della sua collaborazione. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **403**.

Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

131

Attraversate di corsa la piatta pianura dirigendovi verso un gruppo di collinette. Non appena giungete in prossimità delle colline, i tuoi sensi percepiscono la presenza di un potere malvagio. Glaivas fa un cenno con la mano, e alla luce della luna vedi quattro figure a cavallo che si avvicinano. "È la Compagnia Spettrale" sussurra. "Dobbiamo dirigerci a nord". Vuoi andare a nord (vai al **123**) o preferisci tentare di attaccare di sorpresa i quattro fantomatici cavalieri per dar loro battaglia (vai al **110**)?

132

Comunichi a Glaivas di non essere in grado di raggiungere il pianeta spirituale: non vi resta che mettervi in salvo senza ricorrere all'aiuto della Tigre dello Spirito. Senti il Demonio atterrare sui rami degli alberi sopra di te e hai l'impressione che il tuo corpo stia per esplodere da un momento all'altro in un boato di fiamme. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora in vita, senti Glaivas sussurrare: "Seguimi; non ci resta che tentare di raggiungere l'acqua". Avanzi con passo

incerto, mentre Glaivas ti conduce con fare sicuro attraverso la fitta vegetazione della foresta. Mentre avanzate lungo i fianchi delle colline e il terreno a poco a poco diventa sempre più molle e umido, senti un altro grido agghiacciante, dopo di che la temperatura del tuo corpo sale ulteriormente. Perdi altri 2 punti di Resistenza. Se un leopardo è stato ucciso nella foresta di Arkadan, vai al **122**. Altrimenti, vai al **114**.

133

Non ti è difficile seguire le tracce di Glaivas attraverso il grano, e ben presto senti la sua voce che ti ingiunge di gettarti a terra, mentre il falco nero continua a volteggiare sopra di voi; vi ha seguiti fino a qui, nei pressi della palizzata. Non passa molto tempo prima che un altro gruppo di halvorc compaia a pochi metri da voi, pronto ad attaccarvi. Glaivas balza in piedi e ti fa cenno di seguirti. Vai al **353**.

134

Ti chini per schivare i colpi di clava e colpisci con violenza le costole del Troll.

Troll delle Caverne
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 5
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi +2

Se riesci a ridurre la Resistenza del Troll a 8 punti o meno, vai al **170**. Se la sua Resistenza è 9 o più, egli tenterà di schiacciarti tra le sue braccia grosse come tronchi. La tua difesa è 8. Se sei ancora vivo, puoi colpirlo di nuovo (ritorna all'inizio di questo paragrafo) oppure puoi sferrare un calcio (vai al **140**).

135

Ti getti a terra e cominci ad avanzare. Grazie al tuo eccellente addestramento, riesci ad accerchiare Aiguchi senza che lui se ne accorga: il monaco, infatti, continua a fissare preoccupato il punto in cui ti trovavi e poi comincia a indietreggiare verso la tana. In pochi secondi ti sei portato alle sue spalle, ma nel frattempo lui si è spostato sul terreno roccioso che circonda la tana. Aspetti che si volti per lanciargli contro uno Shuriken (vai al **415**) oppure, se sei in grado di usare gli Aghi Avvelenati, decidi di provare a colpirlo anche se si trova molto lontano (vai al **148**), o ancora preferisci assalirlo alle spalle (vai al **173**)?

136

Dici a Glaivas che senti di dover proseguire lungo la strada, perché se decidessi di inoltrarti nella Foresta di Arkadan perderesti troppo tempo. Il Ranger afferma di conoscere quelle terre a sufficienza per sapere che il pericolo di morte è altissimo. "Se prosegui lungo la strada, non potrò aiutarti contro la Setta degli Assassini e la Compagnia Spettrale. Forse non sei un uomo mortale, ma un dio". Detto ciò, ti volta le spalle e si allontana. Decidi di proseguire nella Valle dei Lich-Kings (vai al **125**), o preferisci ammettere di non conoscere quei luoghi bene quanto lui e accettare quindi il suo consiglio (vai al **111**)?

137

La figura rimane immobile e silenziosa; poi solleva la visiera dell'elmo a rivelare il viso di un giovane di incredibile bellezza, con due occhi azzurri e chiarissimi che illuminano un volto abbronzato e incorniciato da una cascata di riccioli dorati. Ti sembra alquanto improbabile che un uomo del genere percorra quei territori in groppa a un destriero tanto magnifico. "Non ho mai sentito parlare di quest'isola, ma non percepisco alcuna presenza maligna in te". Tu gli chiedi cosa lo ha portato nei pressi delle Budella di Orb. Vai al **43**.

138

Golspiel accetta e poi ti dà un pendente d'ambra come segno tangibile del suo appoggio. Non fa riferimento al tuo "dono" dopo averti ringraziato, al che gli domandi informazioni riguardo la disposizione dei suoi mercenari. Egli ti risponde: "Queste questioni le lascio al mio generale Antocidas il Guercio. È un tipo in gamba. Adesso dovresti scusarmi, perché devo incontrare uno dei capitani dell'Usurpatore, e sarebbe imbarazzante se ti trovasse qui". A queste parole, ti inchini e prendi congedo.
Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedi al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

139

Il mostro si muove lentamente come prima mentre tu fai scattare il tuo piede in avanti verso il suo stomaco.

Golem
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 9
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **211**. Altrimenti il Golem ti colpisce nuovamente con il suo pugno d'acciaio. Stai cominciando a sentire la stanchezza. La tua Difesa è 7. Se sopravvivi, puoi usare di nuovo un Calcio del Cavallo Alato (torna all'inizio di questo paragrafo), o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **149**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **158**).

140

Ti chini per schivare i colpi di clava e con velocità fulminea sferri un calcio contro la gola del Troll.

Troll delle Caverne
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 4
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi +2

Se riesci a ridurre la Resistenza del Troll a 8 punti o meno, vai al **170**. Se la sua Resistenza è 9 o più, egli tenterà di spaccarti la testa con la sua enorme clava. La tua difesa è 9. Se sei ancora vivo, puoi colpirlo di nuovo con un calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo) oppure tentare con un pugno (vai al **134**).

141

Senti un grugnito provenire da oltre l'elmo e poi un grido feroce: "E allora muori!" La figura estrae la spada argentata e scintillante e carica contro di te. Tu decidi di scansarti di lato e di tentare di sbalzare il cavaliere di sella con un Calcio della Tigre che Salta. Vai al **262**.

142

La parete di roccia diventa quasi liscia e tu cerchi disperatamente di trovare qualche appiglio o qualche appoggio, mentre le membra del tuo corpo stanno per cedere a causa della stanchezza. Ti stendi verso l'alto e il tuo piede scivola via dalla roccia... sotto di te vi sono metri e metri di vuoto. Gioca i dadi per la fortuna. Se essa ti sorride, vai al **42**. Altrimenti vai al **29**.

143

Blocchi il tuo cuore e cerchi di proiettare la tua mente sul pianeta spirituale, ma essa rimane saldamente ancorata al tuo corpo, mentre a poco a poco il mulinello di foglie si cheta e cala a terra; al suo posto vedi materializzarsi un'orribile creatura con ali di pipistrello... il Demonio che tante volte ha popolato i tuoi incubi notturni. Decidi di scappare nella foresta con la speranza che la creatura ti perda di vista o aggredisca Glaivas (vai al **201**), oppure preferisci attaccarla affiancato da Glaivas, il quale ha già estratto la spada (vai al **283**)?

144

Scavalchi la Palizzata di Spine e decidi di nasconderti tra le canne ai bordi del fiume che hai attraversato poco fa. Glaivas non ricompare, perciò decidi di girare attorno alla palizzata di notte e di incamminarti verso est attraverso la brughiera. Continui a viaggiare per tutta la notte e avanzi di parecchie miglia fino a quando, la notte seguente, i tuoi sensi sviluppatissimi non avvertono la presenza di una minaccia soprannaturale. Delle figure vestite di grigio in groppa a possenti destrieri appaiono all'orizzonte verso sud e tu affretti il passo e ti dirigi verso un gruppo di colline. Vai al **110**.

145

Aiguchi sferra un colpo di lancia contro la tua testa, ma tu ti abbassi, afferri la lancia per l'impugnatura proprio sotto la lama e fai partire un micidiale Calcio del Cavallo Alato contro la testa del tuo avversario:

Aiguchi, il Maestro d'Armi
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 6
Resistenza: 15
Danno: 2 Dadi

Se hai battuto Aiguchi, vai al **309**. In caso contrario, egli cercherà di affondarti nella gola l'impugnatura della sua Naginata proprio mentre stai atterrando. La tua Difesa è 7. Se sei ancora vivo, puoi attaccarlo con un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo), o con un Pugno di Ferro (vai al **117**) o con un Atterramento a Mulinello (vai al **76**), o ancora puoi tentare di strappargli la sua Naginata servendoti della tua Energia Interiore (vai al **10**).

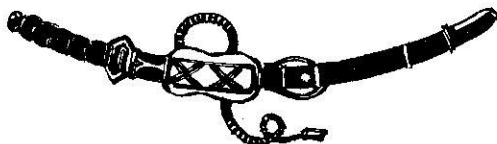
146

Glaivas esprime il suo assenso con un cenno del capo. In preda ai singhiozzi, la ragazza non si accorge nemmeno della vostra presenza, mentre scivolate silenziosamente fuori dalla tenda e vi inoltrate nel buio della notte. Il Ranger ti dice: "Potremmo dirigerci a nord verso le montagne". Vuoi andare a nord (vai al **123**) oppure preferisci proseguire verso est (vai al **131**)?

147

Per quanto tu ti sforzi, non riesci a metterti in contatto con il pianeta spirituale, e la tua mente resta fermamente ancorata al tuo corpo. Senti il Demonio atterrare sui rami degli alberi sopra di te e hai l'impressione che il tuo corpo stia per esplodere da un momento all'altro in un boato di fiamme. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora in vita, senti Glaivas sussurrare: "Seguimi; non ci resta che tentare di raggiungere l'acqua". Avanzi con passo incerto e le membra in fiamme, mentre Glaivas ti conduce con fare sicuro attraverso la fitta vegetazione della foresta. Mentre avanzate lungo i fianchi delle colline e il terreno a poco a poco diventa sempre più molle e umido, senti un altro grido agghiacciante, dopo di che la temperatura del tuo corpo sale ulteriormente. Perdi altri 2 punti di Resistenza. Se un leopardo è stato ucciso nella foresta di Arkadan, vai al **122**. Altrimenti, vai al **114**.

148

Ti sistemi un ago sotto la lingua e, avvicinandoti un po', lo sputi contro il tuo avversario con quanta più energia ti è possibile. L'ago sibila in aria, ed è proprio questo sibilo quasi impercettibile a fare voltare Aiguchi di scatto. Gioca i dadi per la Fortuna, ma ricorda che il tuo Modificatore della Fortuna è - 4 soltanto per questa giocata, a causa della considerevole distanza che ti separa dal tuo avversario. Se il tuo gioco ha successo, vai al **245**. Altrimenti vai al **258**.

149

Il tuo attacco coglie di sorpresa il mostro un po' lento di cervello.

Golem
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 4
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **211**. Altrimenti il Golem ti colpisce nuovamente con il suo pugno d'acciaio. Stai cominciando a sentire la stanchezza. La tua Difesa è 7. Se sopravvivi, puoi usare di nuovo un Calcio della Tigre che Salta (torna all'inizio di questo paragrafo), o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **139**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **158**).

150

Sperando che la struttura nervosa di queste creature non sia troppo diversa da quella umana, aspetti l'opportunità migliore per colpire i loro centri nervosi.
Il grande Troll leva la clava per colpirti, ma tu ti scansi evitando l'attacco. Poi balzi in aria e fai partire un calcio micidiale contro la sua gola. Il Troll tossisce e sputa, lascia cadere la clava e indietreggia barcollando, portandosi le grosse e tozze mani alla gola; poi cade a terra e comincia a dimenarsi per il dolore.
A quella vista, le altre due creature indietreggiano spaventate. Ridendo della loro codardia, tu ti volti e imbocchi il tunnel. Vai al **162**.

151

Grazie agli Artigli di Gatto riesci ad arrampicarti su per la parete nord-occidentale del picco, ma quando ti volti a guardare vedi con grande disappunto che il mostro ti sta ancora seguendo; poi senti il rumore di qualcosa che precipita e vedi il Golem cadere lungo la superficie quasi liscia della parete. Cominci a scendere, ma ecco che ancora una volta scorgi l'indistruttibile Golem che si sta arrampicando verso di te. Se decidi di proseguire la salita, l'unica via da prendere

è uno stretto cammino proprio sopra la tua testa (vai all'**85**). Altrimenti puoi approfittare del vantaggio di tempo che ti ha assicurato la caduta del Golem per deviare verso la parete nord-orientale (vai al **74**).

152

Servendoti dei poteri della tua mente, ti costringi a ignorare la minaccia che ti si para davanti e a rilassarti completamente. La radice ha liberato la tua mente dalle catene che la uniscono al corpo materiale, e ora il tuo spirito può volare libero. Ti senti sollevare gentilmente verso l'alto, mentre sotto di te riesci a scorgere Glaivas e la cima della tua testa; ma ovviamente Glaivas non può vederti. Il Ranger sussulta non appena si accorge che una forma scura sta prendendo il posto del mulinello di foglie, ma proprio in quel momento il tuo spirito viene trasportato via da uno sbuffo di vento etereo. In preda al panico, ti rendi improvvisamente conto che non hai il controllo di te stesso su questo pianeta spirituale; ciò nonostante percepisci che vi sono dei sentieri che si stendono attraverso l'etere. La forma scura indugia alle tue spalle: di qualsiasi cosa si tratti, quella bestia è riuscita a seguirti sul pianeta spirituale. Il vento ti trasporta verso una specie di incrocio, e in qualche modo intuisci che il sentiero di destra conduce alla Porta dei Sette Cieli, mentre quello di sinistra porta ai Campi Elisei. Devi riuscire a imboccare una di quelle due strade. Decidi di andare a destra (vai al **295**) o a sinistra (vai al **302**)?

153

Cerchi di scansarti di lato, ma il pugnale affonda nelle tue costole, costringendoti ad allentare la presa attorno alla gola del monaco, il quale rotola su se stesso e si allontana da te. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, riesci ad alzarti in piedi; anche Aiguchi è di nuovo in piedi e ti sta fissando con odio, massaggiandosi il collo arrossato dalla tua Garrotta. "Notevole, Ninja, davvero notevole" bofonchia tra i denti. "Ma non è abbastanza. Ricorda che io sono un Maestro d'Armi!" Afferra la sua lancia dalla lama ricurva, poi esegue una serie di movimenti come se stesse combattendo contro più avversari, una specie di danza della morte che non manca di impressionarti. È davvero molto veloce, ma sarà poi veloce quanto te? Dopo qualche secondo il monaco comincia ad avanzare, la lama della lancia costantemente puntata contro la tua gola. Cominciate a girare l'uno attorno all'altro, lentamente; poi all'improvviso egli fa per scagliare la lancia contro il tuo ventre, ma tu riesci a parare l'attacco con il braccio. Per un breve attimo ti trovi tanto vicino a lui che la sua Naginata potrebbe colpirti. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, capisci che Aiguchi è troppo veloce e che non riusciresti a colpire i suoi centri nervosi; dovrai prima rallentare i suoi movimenti. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o, ancora, decidi di aspettare il momento adatto e, servendoti della tua Energia Interiore, cerchi di strappargli la sua Naginata (vai al **10**)?

154

Con dolcezza mormori una parola di saluto. La ragazza si irrigidisce e si gira verso di te con un'espressione terrorizzata nei grandi occhi scuri: non riesce a vederti a causa della fitta oscurità e si ritrae spaventata. Le rivolgi ancora una volta la parola con estrema dolcezza, e, con voce tremante di paura, lei ti chiede chi sei. Decidi di rivelarle la verità (vai al **174**), oppure di dirle che sei una guardia del tempio della Cattedrale Purpurea della Morte nella Città delle Rune di Doom (vai al **185**)?

155

Percepisci che Doré si rilassa alle tue spalle e capisci di aver detto la cosa giusta. Il giovane viaggia assieme a te fino a quando le mura di Irsmuncast non compaiono all'orizzonte. Durante il cammino, egli ti racconta qualcosa di sé, e tu capisci che egli è un vero e proprio fanatico; ha sacrificato la propria vita alla persecuzione del male e tiene per sé soltanto le cose che gli sono indispensabili per le sue missioni; il resto lo dà ai poveri. Il suo dio è Rocheval, Principe dei Cavalieri Erranti, difensore della Santità. La leggenda narra che un tempo Rocheval fu un paladino, un mortale che vinse i favori di Eo nella sua campagna nell'Abisso. Era un cavaliere tanto puro ed eroico che divenne una divinità, un imperituro esempio per coloro che combattono il Male e il Caos. Anche se non lo dice esplicitamente, capisci che il sogno di Doré è di avere anche lui un posto nel Giardino degli Dei. Durante il viaggio ti riposi, e puoi recuperare qualsiasi punto di Resistenza perso fino ad ora, grazie anche alle capacità risananti di Doré. Vai al **213**.

156

Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, il Controllo dei centri nervosi, e decidi di usarla, vai al **93**. Altrimenti, devi cercare di colpire il tuo avversario con quanta più forza ti riesce.

Demonio dell'Abisso
Difesa contro il Colpo del Cobra: 10
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se il tuo attacco riesce, vai all'**86**. Se invece non sortisce l'effetto desiderato, devi cercare di bloccare il colpo del suo braccio dotato di aculei, che sta per calcare sulla tua testa. La tua Difesa è 6. Se sopravvivi, hai le seguenti possibilità: puoi tentare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **163**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **178**), puoi sferrare un altro Colpo del Cobra (nel qual caso torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi scappare lasciando Glaivas a combattere da solo (vai al **201**).

157

I tuoi sensi acuti, sviluppati fino alla perfezione dopo anni di addestramento, ti avvertono che lungo il sentiero che stai percorrendo è stato teso un sottile cavo d'acciaio. Se non te ne fossi accorto in tempo, una lancia sarebbe spuntata dal terreno e ti si sarebbe conficcata nel petto. Aggiri la trappola con estrema

cautela e giungi al limitare del bosco. Le dolci ondulazioni di una distesa d'erba alta ti conducono davanti a una pila disordinata di rocce e pietre più piccole, le quali segnano il limitare della Tana del Cacciatore. Decidi di esaminare la Tana, forse per nasconderti dentro (vai al **204**) oppure preferisci rimanere qui e vedere cosa succede (vai al **190**)?

158

Colpisci con la mano il punto in cui i diversi tipi di pelle si congiungono nella speranza di separarli. Se il tentativo riesce, puoi aggiungere 3 ai punti di danno da te arrecati.

Golem
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre:4
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **211**. Altrimenti il Golem ti colpisce nuovamente con il suo pugno d'acciaio. Stai cominciando a sentire la stanchezza. La tua Difesa è 7. Se sopravvivi, puoi usare di nuovo un Colpo della Zampa di Tigre (torna all'inizio di questo paragrafo), o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **139**) o un Colpo della Tigre che Salta (vai al **149**).

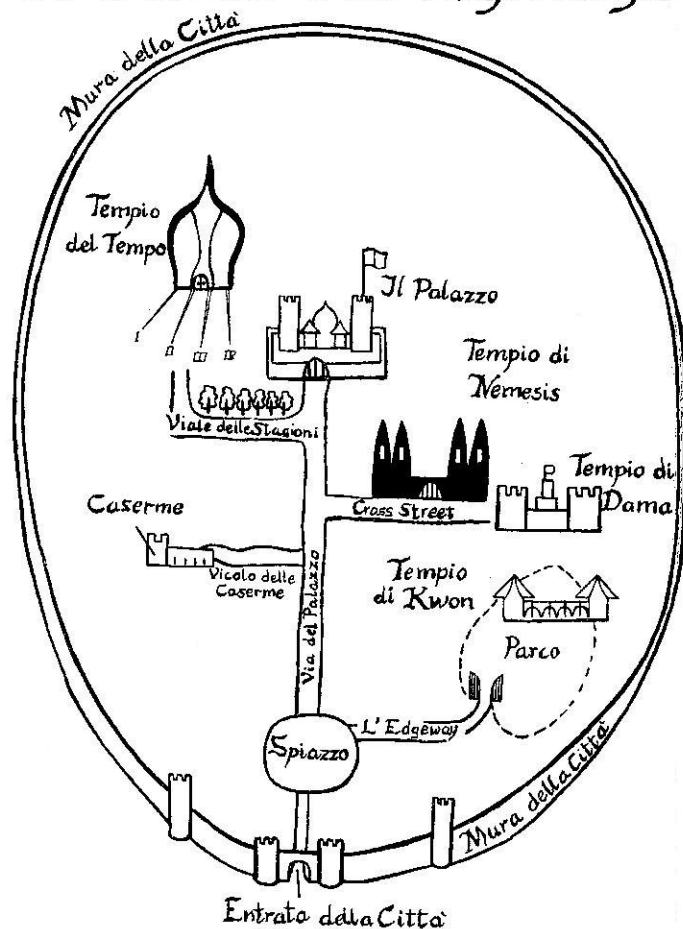
159

Golspiel esprime la sua approvazione per il tuo piano e ti assicura il suo appoggio. Ti dona un fiore di loto di giada come segno della sua collaborazione. Annotalo sul tuo Foglio d'Identità. Stai per chiedergli informazioni sui suoi mercenari quando all'improvviso egli ti congeda, dicendo di dover incontrare un capitano dell'esercito dell'Usurpatore. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **403**.
Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

160

"Non hai l'aspetto di un adoratore del Grande Redentore. Di certo sei un assassino". La voce è quella di un giovane, e la sua lingua è quella di tutti i giorni, ma non ti è mai accaduto di sentire un accento come quello. Decidi di dirgli che sei un Ninja dell'Isola dei Sogni Tranquilli (vai al **137**) oppure che uccidi soltanto i malvagi, e mai senza motivo (vai al **119**)?

161

Il mattino dopo, durante la preghiera, apri la tua anima a Kwon il Redentore e preghi affinché egli ti guidi con la sua saggezza.

Dopo qualche minuto senti che lui è con te e il tuo spirito si risolleva: recuperi 3 punti di Energia Interiore, se l'hai impiegata in precedenza. La tua preghiera a Kwon porta con sé un criptico messaggio: "Fidati del tuo cuore". Dopo il servizio religioso, ti consulti ancora una volta con il Grande Maestro Superiore. Alla fredda luce del giorno i dubbi sembrano assalirlo, assieme al timore che tu possa in qualche modo causare la distruzione del Tempio; ciò nonostante egli riconferma il proprio appoggio e ti dona la mappa della città.

Ti chiede di andare e venire sotto travestimento, cosa che accetti felicemente di fare. Gli dici che intendi frequentare la gente per capire il loro stato d'animo e trovare un modo per appiccare la miccia della rivoluzione. Queste parole lo tranquillizzano, e insieme decidete che il miglior travestimento per te è quello di un servo della gleba, con pantaloni tessuti a mano e una giacchetta. Al crepuscolo passi accanto ai due corpi appesi alle ruote e ti inoltri nella città stessa in cerca di una taverna. Quale decidi di visitare per prima: la Fiamma Purificatrice (vai al **105**), l'Ostello dell'Edge (vai al **78**) o il Fiume degli Animali (vai al **62**)?

162

Riaccendi la tua torcia e segui per qualche tempo il tunnel immerso nell'oscurità. Ad un certo punto arrivi in una stanza quadrata con pareti di pietra levigata. Nella parete di fronte a te vedi una porta di legno di quercia con pannelli di pelle in cui sono infissi dei

ganci d'ottone; la parete alla tua destra è completamente liscia, tranne che per la traccia appena visibile di una porta, nel mezzo della quale noti una piccola rientranza, grande quanto una moneta. La esamini attentamente e capisci che si tratta di uno stemma intagliato nella pietra, rappresentante un ippogrifo... È l'insegna della tua famiglia! Se hai letto e portato a termine con successo il secondo libro della serie 'Ninja', "Assassino!", e se possiedi un anello a sigillo di rame, vai al **180**. Altrimenti, vai al **188**.

163

Devi cercare di colpire il demone con quanta più forza ti riesce. Perciò decidi di impiegare la tua Energia Interiore.

Demonio dell'Abisso
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 11
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se il tuo attacco riesce, vai all'**86**. Se invece non sortisce l'effetto desiderato, devi cercare di bloccare il colpo del suo braccio dotato di aculei, che sta per calcare sulla tua testa. La tua Difesa è 6. Se sopravvivi, hai le seguenti possibilità: puoi tentare un Colpo del Cobra (vai al **156**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **178**), puoi sferrare un altro calcio del Cavallo Alato (nel qual caso torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi scappare lasciando Glaivas a combattere da solo (vai al **201**).

164

Il più furtivamente possibile ti fai strada tra le Pietre della Fortuna. Le attraversi in fretta e ti dirigi verso est. Ti stai allontanando velocemente dall'Anello di Vasch-Ro, quando degli strani brividi cominciano a correrti lungo la schiena e un senso di nausea ti stringe lo stomaco. Sei stato maledetto dalla Fortuna per aver lasciato l'Anello di Vasch-Ro prima della fine del duello, e ora essa ti ha voltato le spalle. Per le prossime tre volte che ti verrà chiesto di giocare i dadi per la Fortuna, essa non ti sorriderà. Prendi nota di ciò sul tuo Foglio d'Identità. Prosegui stanco e deluso verso Irsmuncast. Vai al **416**.

165

Mentre attacchi, ti rendi conto che il Calcio della Tigre che Salta richiede molte energie. Perdi 2 punti di Resistenza a causa della stanchezza che ti appesantisce le membra; non, però, se la tua Resistenza è 2 o meno.

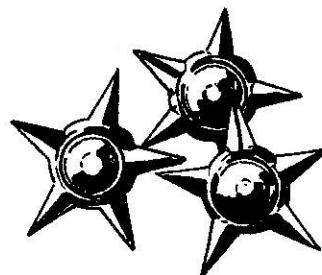
Golem
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 5
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **228**. Altrimenti la tua Difesa contro i pugni del Golem è 7. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro Calcio della Tigre che Salta (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure un Calcio del Cavallo Alato (vai al **191**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **179**).

166

Attraversate la pianura di corsa e vi dirigete verso un gruppo di colline che separano la pianura dalle terre selvagge. Non appena raggiungete la valletta che le divide, tu vedi una colonna di fumo alta quasi trenta metri levarsi verso il cielo proprio di fronte a te; alzi lo sguardo, e quello che vedi basta a ghiacciarti il sangue nelle vene: in cima ad ogni collinetta si trovano due Cavalieri Spettrali. Sei circondato dall'intera Compagnia Spettrale; di fronte a te c'è una sorgente d'acqua, mentre alle tue spalle si staglia l'imponente Ganarre, fratello minore del Re Fantasma. Il gruppo di Cavalieri intona un'arcana cantilena grazie alla quale il potere segreto del santuario, posto sotto la sorgente e costruito molti millenni or sono, si concentra in un'entità di forza magica impossibile da vincere. Ogni capacità di resistenza abbandona il tuo spirito, mentre la Compagnia Spettrale ti accerchia per risucchiarti ogni energia vitale con il suo tocco glaciale.

167

La radice ha un sapore amaro ma il suo succo ha un effetto immediato, e in qualche modo sembra annebbiarti la mente. Decidi di trovare la Tigre dello Spirito sul pianeta spirituale. Noti che un'orribile creatura con ali di pipistrello - il terribile Demonio che ha popolato tante volte i tuoi incubi notturni - , sta prendendo forma proprio dove qualche attimo prima si trovava il mulinello di foglie. Decidi di proiettarti con la mente nel pianeta spirituale con la forza della volontà (vai al **175**), oppure di meditare per liberare la tua mente dalla prigione del tuo corpo (vai al **183**)?

168

Il disappunto di Golspiel è evidente, al che tu cerchi di trovare un modo per aggiustare le cose. Se possiedi qualche rubino, una pozione risanante o un pugnale adorno di rune magiche puoi offrirglieli come ricompensa al **138**. Altrimenti devi rassegnarti al fatto di dover continuare la tua lotta senza l'appoggio dei mercanti. Golspiel, infatti, ti dice che non interverrà, ma ti offre un fiore di loto di giada in segno di stima per tuo padre. Poi ti dice che uno dei capitani dell'Usurpatore lo sta aspettando, si inchina e ti lascia da solo. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **403**. Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**), o i sacerdoti del Tempo (vai al **394**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

169

Doré tira le redini del suo cavallo. Tu scendi e lui ti dice: "Mi ha fatto piacere viaggiare con te, ma la mia coscienza mi spinge a tornare indietro. C'è molto lavoro da fare nel Rift. Addio". Con queste parole, il paladino sprona il suo cavallo e parte al galoppo, mentre tu ti volti e prosegui il tuo cammino. Vai al **199**.

170

Hai colpito duramente il tuo avversario, tanto da farlo barcollare all'indietro, boccheggiante di dolore. La creatura lascia cadere la clava, lancia un ululato e ti guarda con occhi pieni di paura, poi si piega in due, si accuccia e comincia a lamentarsi come un bambino. A quella vista grottesca, gli altri due Troll indietreggiano, stupiti e ovviamente impreparati ad affrontare un'eventualità di quel tipo. Ridendo cinicamente della loro codardia, ti volti e prosegui lungo il tunnel. Vai al **162**.

171

"E allora muori, maledetto assassino!" grida la figura, estraendo la spada argentata e scintillante e caricando contro di te. Tu decidi di scansarti di lato e tentare di sbalzarlo di sella con un calcio della Tigre che Salta. Vai al **262**.

172

Il Grande Maestro Superiore ti dice che il potere che ancora esiste in città è detenuto, oltre che dall'Usurpatore e dal Tempio di Nemesis, da quattro gruppi. Ci sono quattro grandi templi dedicati a diverse divinità: a Nemesis, a Kwon, a Dama la Vergine dello Scudo, e al Tempo. Di questi, il Tempio dedicato al Tempo è l'unico non soggetto a tassazione, e i suoi sacerdoti godono di speciali privilegi sotto il governo dell'Usurpatore. Chiedi perché, e l'Alto Sacerdote ti risponde che, secondo i saggi delle Greyguild, Tempo è la divinità più potente di tutti. Lo Snowfather ha più templi e adoratori di ogni altro. "Il Bene e il Male non significano niente per il Tempo; invero, mi ci vorrebbe un anno intero per spiegarti cosa significa essere un adoratore del Tempo, ma l'Usurpatore non vede i suoi sacerdoti come delle minacce, anche se la gente si sta votando al Tempo per sfuggire al pagamento delle tasse. Comunque i sacerdoti del Tempo non sono alleati dell'Usurpatore. Secondi in ordine di potere sono i mercanti, guidati da Golspiel Lingua d'Argento; hanno bande di mercenari al loro servizio e possono permettersi di pagare le tasse all'Usurpatore... sanno molte cose di quel che succede in città, delle lotte di potere più o meno sotterranee.

"Per terzo viene il Tempio di Dama, la Vergine dello Scudo degli Dei. Quando a governare era tuo padre, esse erano le sentinelle della città, mantenevano l'ordine e facevano rispettare la legge. I seguaci di Dama sono valenti combattenti, ma l'esercito dell'Usurpatore li supera di gran lunga per numero. E infine ci sono i più disperati, gli schiavi, quelli a cui sono state tolte le terre e che devono ringraziare soltanto l'Usurpatore per la loro triste situazione. Sono più della metà dei

cittadini di questo posto, ma senza un leader, senza un capo che li guidi contano meno di niente. Se avessero un capo..."
Il Grande Maestro ti tende le mani. Tu lo ringrazi, ed egli ti invita a pregare assieme a lui il mattino dopo. Fino ad allora dormirai al sicuro, forse, almeno per questa notte. I monaci del tempio curano le tue ferite, se ne hai qualcuna: puoi recuperare 20 punti di Resistenza. Vai al **161**.

173

Avanzi il più silenziosamente possibile fino a quando non ti trovi a circa tre metri di distanza dal tuo avversario, sperando che egli non si accorga della tua presenza. Gioca i dadi per la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **376**; se invece ti volta le spalle, vai al **389**.

174

Dici alla giovane di essere in viaggio verso la tua terra natia, che si trova nel Manmarch, e di aver deciso di attraversare questa pericolosa regione per trarre in inganno i molti nemici che ti vogliono morto; Glaivas dice semplicemente di essere un Ranger tuo amico che ha deciso di aiutarti nella tua missione. La fanciulla ti si avvicina per vederti meglio e, quando capisce che non hai alcuna intenzione di farle del male, ti rivela il suo nome: Grizell. Ti racconta di essere un'orfana le cui sue sorelle sono state rapite dai Sacerdoti della Morte, che ne vogliono fare delle vittime sacrificali. Con voce rotta dal pianto disperato, essa ti scongiura di portarla con te; capisci di essere la sua unica speranza di salvezza, poiché il giorno seguente le sentinelle la cattureranno di sicuro. Interroghi Glaivas con lo sguardo, ma lui volta la testa. Decidi di portare Grizell con te (vai al **193**) o preferisci far cenno al Ranger e andartene senza di lei (vai al **206**)?

175

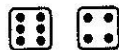
Blocchi il tuo cuore e cerchi di proiettare la tua mente sul pianeta spirituale, ma essa rimane saldamente ancorata al tuo corpo, mentre a poco a poco il Demonio diventa di carne e ossa. All'improvviso senti echeggiare nelle tue orecchie un grido di strega: "*Aiee*, quanto è doloroso per me viaggiare in questo pianeta di vita". La voce del Demonio ti ghiaccia il sangue nelle vene, e ad un tratto tutto sembra girarti vortico-

samente intorno mentre il minimo movimento ti risulta faticosissimo. Il Demonio si alza in aria, spiegando le grandi ali e coprendo la foresta di un'ombra più nera della notte stessa: si sta preparando ad attaccarti. La magia del Demone ha rallentato notevolmente i tuoi movimenti; uno Shuriken non basterebbe a fermarlo. Vuoi indietreggiare e pronunciare il Patto del Ninja, Ninja No Chigiri (vai al **226**), oppure preferisci sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **234**), o ancora decidi di nasconderti dietro a un albero sperando che l'effetto dell'incantesimo si esaurisca (vai al **243**)? O, se possiedi degli Aghi Avvelenati, puoi decidere di usarli al **255**.

176

Golspiel sembra interessato e ti fa alcune domande riguardo i tuoi progetti. Decidi di dirgli che hai intenzione di entrare nelle segrete del Palazzo e uccidere l'Usurpatore (vai al **159**) o preferisci non dirgli niente e chiedergli cosa ha intenzione di fare lui per aiutarti (vai al **130**)? O ancora, se hai qualche rubino, una pozione risanante o un pugnale decorato con rune magiche, puoi offrirglieli in cambio della sua collaborazione (vai al **138**).

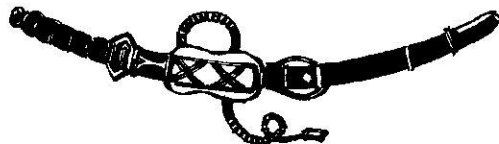
177

Il fianco della tua mano, indurito da anni di allenamento, colpisce l'asta della Naginata, la quale si spezza come uno stecchino sotto l'impeto della tua Energia Interiore. Aiguchi si ritrova così con un'asta spezzata tra le mani, e a quella vista tu lo vedi boccheggiare per

lo stupore. "Davvero notevole, Ninja" osserva. Poi sorride e continua: "Ma io sono un Maestro d'Armi!" e lascia cadere l'asta di legno per estrarre dalla giacchetta rossa un Nunchaku, un'arma costituita da due bastoni legati da una catena di ferro. Egli fa roteare l'arma attorno alla testa e al corpo, passandola da una mano all'altra in una sorta di danza di guerra; poi, all'improvviso, si ferma, le gambe allargate, la mano sinistra tesa verso di te, quella destra che per metà regge il Nunchaku e per metà è piegata sotto il braccio destro; ti sorride e poi si lancia in avanti, facendo una capriola in aria e lanciando contro la tua testa il Nunchaku al momento dell'atterraggio. La tua Difesa è 8. Cerchi di intercettare l'arma con la tua manica di ferro; se i bastoni ti colpiscono, ti procureranno 1 +1 Dado di punti di danno. Se sei ancora vivo, puoi attaccare con un Atterramento a Mulinello (vai al **46**), o un Calcio del Cavallo Alato (vai all' **89**) o ancora con un Colpo del Cobra (vai al **303**).

178

Scivoli verso i grossi zoccoli della creatura in una nuvola di foglie e aghi di pino, ma le enormi ali di pipistrello si spiegano nuovamente nella notte nera, il demone si leva in volo e ti colpisce.

Demonio dell'Abisso
Danno: 2 Dadi +1

La tua Difesa contro gli zoccoli della creatura è 5. Se sopravvivi all'attacco, riesci ad alzarti, ma dai così il tempo al Demonio di sferrare un altro attacco. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, il Controllo dei Centri Nervosi, e decidi di usarla, vai al **93**. Altrimenti, vuoi sferrare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **163**) o un Colpo del Cobra (vai al **156**)?

179

Risparmiando tutta l'energia che puoi, colpisci le giunture che uniscono i diversi brandelli di carne. Puoi aggiungere 2 ai punti di danno da te procurati se usi questo tipo di attacco.

Golem
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 4
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **228**. Altrimenti la tua Difesa contro i pugni del Golem è 8. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro Colpo della Zampa di Tigre (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure un Calcio del Cavallo Alato (vai al **191**) o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **165**).

180

Ricordi all'improvviso che anche l'anello a sigillo porta inciso un ippogrifo, e che la sua circonferenza è delle stesse dimensioni della rientranza nella parete.

Prendi l'anello e lo sistemi nel foro: vi entra alla perfezione. All'improvviso senti prima un *click* e poi il rumore della pietra che gratta contro la pietra: il lastrone di fronte a te comincia ad abbassarsi e rientrare nel terreno.
Fiotti di luce luminosissima, provenienti dall'ambiente retrostante, ti investono all'improvviso; attraversi l'entrata segreta e ti ritrovi in un'ampia sala circolare. Sul pavimento, proprio di fronte a te, vedi una lastra di pietra, la pietra tombale di un Signore di Irsmuncast morto da tempo. Al centro della stanza si trova un piedistallo di marmo sul quale è posato un sottile cerchio d'oro, adorno di un unico rubino che manda caldi bagliori sanguigni alla forte luce delle fiamme. Quello deve essere l'oggetto che ti è stato detto di impiegare per uccidere l'Usurpatore. Il piedistallo è circondato da un anello di fuoco, ma non riesci bene a capire a cosa servono quelle fiamme... c'è qualcosa di strano in esse, adesso che ci pensi: danno origine a una luce bianca e intensissima, bruciano a tre centimetri di altezza da terra pur essendo di un colore ramato e in qualche modo sembrano all'apparenza inconsistenti. Ti avvicini e fai passare la mano tra le fiamme: un dolore lancinante ti riempie l'anima all'istante, bruciando la parte più tenera del tuo essere. Ti rendi conto che non si tratta di fiamme di natura materiale bensì eterea, che non bruceranno gli abiti e la pelle, ma l'essenza stessa della tua anima. Possiedi una bottiglia contenente le "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree?" Se sì, vai al **225**. Altrimenti vai al **212**.

181

Il Grande Maestro Superiore è un uomo anziano, con occhi chiari pieni di saggezza e il corpo ancora vigoroso e possente. Gli mostri il sigillo di tuo padre, l'ippogrifo sulla scacchiera, e la voglia a forma di corona. Egli ti accoglie come il salvatore della patria, colui che eliminerà la malvagia tirannia dell'Usurpatore; è evidente che il vecchio sacerdote percepisce la propria debolezza e la propria incapacità ad opporsi al despota in maniera efficace. Continuate a parlare fino a notte inoltrata, ed egli ti racconta come stanno le cose nella città di Irsmuncast.
Da quando tuo padre è morto, il crudele Usurpatore ha governato come un tiranno, ha ucciso chiunque si opponesse alla sua autorità, ha oppresso lo spirito dei lavoratori e dei contadini. I coltivatori si sono visti confiscare le loro terre e ora sono ridotti in schiavitù, costretti a dare la metà di ciò che i loro campi producono per nutrire gli eserciti dell'Usurpatore, gli orchi e gli halvorc. Per sposarsi, le coppie di fidanzati devono ottenere un permesso dal Cancelliere dell'Usurpatore. Agli adoratori di Avatar e di Kwon spesso questo permesso viene negato, e per questa ragione i loro figli sono illegittimi; i bastardi non possono ereditare niente. Delle tasse altissime sono state imposte per favorire tutti quelli che venerano Nemesis, il che molto spesso spinge la gente ad abiurare al proprio credo e a convertirsi al male per evitare di cadere in povertà. I sacerdoti di Nemesis e l'esercito dell'Usurpatore governano con la spada, ma non possono avvicinarsi ai templi. "Le tasse imposte dal tempio sono

alte" dice il Grande Maestro. "Non siamo in grado di pagare il dovuto, ma ciò nonostante l'Usurpatore non può fare niente per eliminarci. Non abbiamo alcun potere se non quello che esercitiamo sulla mente della gente".
Spieghi che sei venuto a reclamare il trono che ti appartiene di diritto, al che l'anziano sacerdote ti assicura l'aiuto del Tempio, ma afferma che ciò non basterà a uccidere il tiranno: c'è bisogno di una rivoluzione che soppianti il tiranno dal trono ed elimini il suo esercito di mostri. La tradizione delle arti marziali del Tempio di Kwon non è tanto forte, perciò dovrai cercare aiuti altrove per la rivoluzione prima di uccidere l'Usurpatore. Vai al **172**.

182

All'improvviso il tuo piede inciampa in un filo d'acciaio teso attraverso il sentiero. Senti un forte *click*. Sei un bravo Acrobata? Se sì, vai al **233**; altrimenti vai al **239**.

183

Servendoti dei poteri della mente, ti costringi a ignorare il Demonio e a rilassarti completamente. La radice ha liberato la tua mente dalle catene che la uniscono al corpo materiale, e ora il tuo spirito può volare libero. Ti senti sollevare gentilmente verso l'alto, mentre sotto di te riesci a scorgere Glaivas e la cima della tua testa; ma ovviamente Glaivas non può vederti. Il Demonio ora è di carne e ossa, e attorno a te senti rimbombare un grido da strega: "*Aiee*, quanto è doloroso per me viaggiare verso questo pianeta di vita". La voce del diavolo ti fa accapponare la pelle, ma allo stesso tempo ti senti come distaccato, lontano. Glaivas sembra rallentare il suo passo, farsi curvo come se fosse diventato improvvisamente vecchio, mentre il Demonio si leva in volo, le grandi ali che stendono sulla foresta un'ombra più nera della notte stessa, le lunghe braccia munite di corna pronte a colpire il tuo corpo immobile. All'improvviso un vento etereo trasporta lontano il tuo spirito, ma ciò nonostante senti il dolore esplodere nel tuo corpo mentre il Demonio sferra il suo primo attacco: le corna affilate colpiscono con violenza la tua cassa toracica, e tu perdi immediatamente 8 punti di Resistenza. Vai al **344**.

184

Quando comunichi al Grande Maestro Superiore che desideri ottenere l'appoggio dei mercanti, egli ti dice di non avere alcun rapporto con loro ma che potrai trovare il loro capo, Golspiel Lingua d'Argento, all'emporio delle spezie nella Low End vicino al parco. Egli aggiunge che i mercanti tengono al loro servizio un gran numero di mercenari.

Vieni scortato da un gruppo di mercenari in divisa rossa. Golspiel ha appena portato a termine un'asta di gioielli quando lo trovi al suo emporio, un grande padiglione rosso porpora pieno di cianfrusaglie esotiche portate dalle terre più lontane. I suoi occhi assomigliano a punte di aghi in una faccia il cui grasso si scuote ad ogni movimento; il doppiomento si alza e si abbassa irregolarmente, le grosse mani sembrano palloncini gonfiati. Egli ti sorride e ti chiede con voce suadente che cosa vuoi. Tu gli dici senza esitare chi sei, gli mostri il sigillo di tuo padre e la tua voglia a forma di corona. Dapprima lui si dimostra scettico, ma qualcosa riesce a convincerlo che tu sei veramente il figlio del Signore della Saggezza. Poi gli dici che sei destinato a soppiantare l'Usurpatore e a diventare il nuovo governatore della città. Il mercante non commenta, ma comincia a dirti che, una volta diventato Governatore, dovresti togliere le pesanti imposte sul commercio e dovresti fare sì che chiunque voglia diventare mercante si rechi da lui, Golspiel, per ottenere una licenza. Decidi di dire che accontenterai le sue richieste in cambio del suo appoggio (vai al **176**) oppure preferisci dire che vuoi pensarci un po' su prima di dare la tua parola (vai al **168**)?

185

"No! No!" grida la fanciulla disperata, squarciando con i suoi strilli acuti il silenzio della notte; essa sta già indietreggiando verso l'uscita della tenda, credendoti un agente della Morte venuto per rapirla e immolarla come vittima sull'altare della Cattedrale Purpu-

rea. Glaivas ti tira per la manica, costringendoti ad uscire dalla tenda, e si mette a correre. Subito una miriade di torce giallastre illuminano l'accampamento attorno a voi: le sentinelle degli schiavi cominciano a darvi la caccia, e siete costretti a dirigervi il più rapidamente possibile verso est per tentare di scappare. Riuscite a seminare gli avversari, ma a costo di grandi fatiche: perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **166**.

186

Il vagabondo ti porta fino al parco e poi ti indica la via verso est. Tu lo ringrazi, e lui si allontana zoppicando. Vai al **269**.

187

La spada di Glaivas fa schizzare sangue di halvorc in ogni dove, mentre quattro di queste creature ti stanno attaccando contemporaneamente con le loro lance. Non riesci a bloccarli, anche perché ad ogni attacco sei costretto ad esporti alle lame delle loro armi. Decidi di usare i calci per far perdere loro i sensi.

Quattro Halvorc
Difesa contro i calci: 5
Resistenza: 9
Danno: 1 Dado

Ad ogni tuo attacco, devi tentare la Fortuna. Se ottieni 1 o 2 con un solo dado, sei stato colpito. Se vinci, vai al **95**.

188

Decidi di esaminare la parete per vedere se riesci ad aprire quella che ha tutto l'aspetto di essere una porta segreta (vai al **194**) oppure preferisci attraversare la porta di legno di quercia (vai al **207**)?

189

La Sala del Trono è immersa nel silenzio: di Astaroth non c'è più traccia. La corona di rose dorate giace accanto alla statua di Dama, ma tu la lasci dov'è. C'è ancora qualcosa da fare, Ninja.
Fuori, i corridoi sono deserti e silenziosi. Fai scivolare la tua Garrotta sulle gole degli orchi che fanno la guardia in cima alla scala, dopo di che ti affretti verso la torre orientale del Palazzo. Sali una rampa di scale a chiocciola che ti conduce sul tetto, dove sventola lo stendardo dell'Usurpatore; con un unico strattone abbassi il vessillo con il cervo dalle corna a spirale e la coda biforcuta e poi ti sporgi a guardare oltre i bastioni. Se hai, o avevi, una statuetta della dea Dama e basta, vai al **100**. Se hai la statuetta e una moneta con l'effigie di tuo padre, vai al **361**. Se hai soltanto la moneta, vai al **370**. Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **378**.

190

Dopo un po' noti un lieve movimento tra le rocce sul limitare della Tana. Deve trattarsi di Aiguchi! Decidi di scivolare tra l'erba alta e avvicinarti al tuo avversario da dietro. Gioca i dadi per la Fortuna. Se essa ti sorride, vai al **217**. Altrimenti, vai al **223**.

191

Mentre attacchi, ti rendi conto che il Calcio del Cavallo Alato richiede molte energie. Perdi 1 punto di Resistenza a causa della stanchezza che ti appesantisce le membra; non, però, se la tua Resistenza è 1.

Golem
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 5
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **228**. Altrimenti la tua Difesa contro i pugni del Golem è 7. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro Calcio del Cavallo Alato (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure un Calcio della Tigre che Salta (vai al **165**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **179**).

192

Ti metti la radice in bocca mentre a poco a poco il Demonio diventa di carne e ossa. All'improvviso senti echeggiare nelle tue orecchie un grido di strega: "*Aiee*, quanto è doloroso per me viaggiare in questo pianeta di vita". La voce del Demonio ti ghiaccia il sangue nelle vene, e ad un tratto tutto sembra girarti vorticosamente intorno mentre il minimo movimento ti risulta faticosissimo. Il Demonio si alza in aria, spiegando le grandi ali e coprendo la foresta di un'ombra più nera della notte stessa: si sta preparando ad attaccarti. La radice ha effetto immediato e in qualche modo ti annebbia la mente. Puoi tentare di entrare nel pianeta spirituale in cerca della Tigre dello Spirito (vai al **288**), oppure puoi indietreggiare e pronunciare le parole del Patto del Ninja, Ninja No Chigiri (vai al **226**), o sferrare un calcio della Tigre che Salta (vai al **234**), o nasconderti dietro a un albero nella speranza che l'effetto dell'incantesimo si esaurisca presto (vai al **243**). O infine, se possiedi la capacità degli Aghi Avvelenati, puoi servirtene al **255**.

193

Glaivas grugnisce piano quando tu dici a Grizell che la porterai in salvo. Quando senti la sorpresa e la rinata speranza della sua voce di fanciulla, ti sembra che valga la pena correre il rischio. Grizell stringe il suo minuscolo corpo provato dalla fatica contro il tuo, estrae un piccolo medaglione portafortuna da un nascondiglio tra i capelli e te lo consegna, dicendo che a darglielo è stata una schiava molto, molto vecchia. Il medaglione è di porcellana blu, a forma di cuore, e si apre a rivelare un ciocca di capelli dorati. "È una ciocca di capelli che apparteneva a una fanciulla che non ha mai detto una bugia in vita sua. Era una santa. Tienilo tu; a me non serve più, ora che ci sei tu a proteggermi. Perché il tuo viso è coperto?" La ringrazi e ti metti il medaglione in tasca. "Forza, dobbiamo andarcene di qui" le dici, e Grizell vi segue fuori dalla tenda. "Faremo meglio a dirigerci a nord, lontano dalla città" dice Glaivas. Vai al **215**.

194

Fai scivolare le mani lungo i bordi della porta segreta nella speranza di trovare una levetta o qualche altro meccanismo nascosto. Se sei in grado di Neutralizzare Trappole o Scassinare Serrature, vai al **290**. Altrimenti, vai al **256**.

195

Una scintilla riesce ad appiccare il fuoco agli abiti della mummia, che a poco a poco si incendiano. Il cadavere viene avvolto dalle fiamme, e la stretta attorno al tuo collo si allenta fino a cessare del tutto. Indietreggi barcollando, tossendo e sputando. Annota sul tuo Foglio d'Identità che ora possiedi anche un pugnale con l'impugnatura d'avorio decorato da una runa. Ti riposi un po', massaggiandoti il collo dolorante, e poi abbandoni questo luogo di morte imboccando il tunnel di nord. Vai al **367**.

196

Uno degli halvorc cerca di colpirti con la lancia, ma tu lo colpisci facendolo cadere a terra. Vai al **187**.

197

Al tuo rifiuto di seguirlo, Glaivas impreca e torna a combattere al tuo fianco. La spada del Ranger non sembra danneggiare in alcun modo il Demonio, il quale ignora il tuo compagno, e anzi lo scansa di lato ogni volta che si intromette nella lotta. La creatura infernale avanza verso di te, lenta e goffa eppure possente e minacciosa, con le grandi ali di pipistrello spiegate nella notte nera. Decidi di tentare un atterramento Coda di Drago (vai al **178**), o di sferrare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **163**), o un Colpo del Cobra (vai al **156**), o preferisci scappare, lasciando Glaivas da solo a combattere contro il Demonio (vai al **201**)?

198

Le porte della Sala del Trono si spalancano, e, con tua grande sorpresa, vedi entrare - accompagnato da uno sferragliare di armatura - Doré le Jeune, il quale è riuscito a eliminare da solo la resistenza delle sentinelle. "Ho sentito la presenza del male. Ci incontriamo di nuovo, Flagello, Astaroth! Credo proprio che la vostra permanenza a Orb sia giunta alla fine". Pronunciate queste parole, il paladino parte all'attacco, la spada santa che rotea in aria pronta a colpire Astaroth e i Demoni del Crepuscolo. Tu, invece, devi vedertela con Flagello. Decidi di impiegare i calci, dal momento che la creatura è troppo alta per i pugni o i colpi.

Flagello, Demone-Centauro
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 5
Danno: 2 Dadi + 2
Resistenza: 22

I tuoi colpi hanno lo stesso effetto su Flagello di quello che hanno su una creatura o bestia normale, dal momento che esso non si trova all'Inferno, ma l'Energia Interiore non lo scalfisce nemmeno. Il portafortuna e il cerchio con il rubino ti proteggeranno contro gli

zoccoli possenti di Flagello nello stesso modo in cui ti hanno protetto contro Astaroth. La tua Difesa, mentre cerchi di scansarti di lato, è 7; 8 se sei un Acrobata. Se Flagello sta ancora attaccando, devi colpirlo di nuovo con un calcio. Se vinci, Flagello svanisce nel nulla e soltanto Astaroth rimane a combatterti. Doré le Jeune è ferito e troppo stanco per continuare la lotta, perciò dovrai affrontare Astaroth di nuovo, il quale, però, è ora più debole a causa del combattimento che ha dovuto sostenere contro il paladino. Decidi di impiegare il Pugno di Ferro.

Astaroth:
Difesa contro il Pugno di Ferro: 8
Resistenza: 6
Danno: 3 Dadi

Se vinci, vai al **388**. Se Astaroth combatte ancora, devi cercare di evitare i suoi implacabili artigli. La tua Difesa è 8. Se sopravvivi, colpiscilo ancora una volta.

199

Il tuo viaggio verso la città di Irsmuncast dura parecchi giorni, ma trascorre tranquillo e senza altri incidenti. Sulla strada ti riposi e puoi recuperare fino a 10 punti di Resistenza. Alla fine le mura di Irsmuncast si stagliano possenti sull'orizzonte azzurro. Vai al **236**.

200

Con un fulmineo movimento della mano, scagli lo Shuriken d'argento contro la creatura, la quale sobbalza per la sorpresa quando il tuo proiettile affonda nel suo petto. L'uomo-lupo indietreggia barcollando e ululando per il dolore, stringendo gli artigli sulla stella d'argento come se fosse di fiamma. Con un gesto disperato, si estrae lo Shuriken dalla carne e lo getta via. Annota che la ferita ha procurato alla creatura una perdita di 7 punti di Resistenza: ne approfitti per attaccare. Puoi provare con un Pugno di Ferro (vai al **67**), o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **219**) o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **364**).

201

Mentre scappi di corsa nella foresta, senti il grido di battaglia di Glaivas risuonare alle tue spalle, e poi più nulla. Continui a correre cercando di allontanarti il più possibile dai due, ma non conosci bene il terreno di questa foresta, soprattutto poiché l'oscurità della notte è totale. Alla fine arrivi in un'ampia radura illuminata dalla luce della luna e ti fermi davanti a quello che ha tutto l'aspetto di essere una tomba antica. Decifri alcune parole intagliate nella pietra: è la Cripta di Arkadan. Memore delle parole del Ranger, ti volti per andartene, ma non riesci a muoverti: i tuoi piedi sembrano incatenati alla terra. Ti guardi attorno e noti un mucchio di polvere con una grossa pietra in cima... stringi gli occhi e capisci che la pietra altro non è che il teschio di un cadavere in avanzato stato di decomposizione. Un attimo dopo il Demonio ti raggiunge, coprendo la luce della luna con le sue grandi ali. "Ho portato a termine la mia missione" egli grida con voce stridula, prima di sparire davanti ai tuoi occhi. Da questa radura non te ne andrai mai più...

202

"Chi sei? Hai l'aspetto di un assassino". Decidi di replicare attaccandolo con una stella di metallo (vai al **274**)? Se decidi di dire di essere il 'Vendicatore' e di adorare Kwon il Redentore, vai al **160**; se decidi di rispondere che il tuo nome è 'Malvolio' e che adori Nemesis, Signore del Fuoco Purificatore, vai al **141**. Se infine preferisci dire di essere chiamato 'Temperance' da quelli che ti conoscono bene e di adorare Innoka, l'Amico Innocente di Tutti, vai al **129**.

203

Cerchi di bloccare la prima lancia, ma essa ti penetra nella coscia facendoti cadere a terra. Altre due lance ti trapassano da parte a parte, inchiodandoti alla palizzata. Gli halvorc decidono di finirti a frustate, ma fortunatamente la morte giunge dopo pochi secondi.

204

Avanzi verso la Tana muovendoti con cautela. Proprio mentre stai per distoglierne lo sguardo, il silenzio viene rotto da un sibilo acuto. Ti volti e vedi la sagoma di Aiguchi stagliarsi contro le pietre della Tana; capisci che ti sta lanciando addosso delle Frecce Ululanti, la cui caratteristica è, appunto, quella di emettere una specie di acuto lamento mentre sfrecciano veloci nell'aria. Possiedi la capacità dell'Intercettazione? Se sì, vai al **63**. Altrimenti, vai al **92**.

205

Dici al vagabondo di venire dall'Isola dei Sogni Tranquilli, al che lui replica di non averla mai sentita nominare e continua a camminare, voltando a sinistra dopo un centinaio di metri. Ti conduce attraverso una serie di archi fino ad una piazzetta col selciato di ciottoli; poi si getta a terra e lancia un fischio acuto. Se sei un Acrobata, vai al **24**. Altrimenti ti ritrovi circondato dai soldati dell'Usurpatore. Il vagabondo, infatti, ti ha portato dritto dritto in una delle loro caserme. Dopo un lunga resistenza, vieni sopraffatto, legato e portato a Palazzo. Se possiedi la capacità dell'Evasione, vai all'**8**. Altrimenti il tuo destino è segnato. Scoperta la tua voglia a forma di corona, l'Usurpatore ordina per te la tortura, ma tu ti mozzi la lingua di netto e muori dissanguato, senza rivelare nulla.

206

Fai cenno a Glaivas, e lui annuisce; poi si china in avanti e accende una piccola torcia che illumina il viso della ragazza: è sottile e provato dalla fatica, ma molto grazioso. La torcia si spegne, e la fanciulla non può più vedervi fino a quando le sue pupille non si riadattano all'oscurità. Annaspa nel vuoto per aggrapparsi al tuo braccio, ma tu e il Ranger siete già spariti nel buio. "Possiamo andare a nord verso le montagne" ti suggerisce il Ranger, una volta fuori. Vuoi andare a nord (vai al **123**) oppure preferisci proseguire verso est (vai al **166**)?

207

Ti avvicini alla porta, posi l'orecchio sopra l'antico legno ma non senti altro che silenzio. Chiudi con cautela la mano sulla maniglia e provi ad abbassarla: la porta non è chiusa a chiave. Spingi lentamente e un attimo dopo ti ritrovi in una stanza riccamente ammobiliata, con le pareti piene di scaffali ingombri di pergamene e libri di ogni sorta. Dietro a una massiccia scrivania di mogano intagliato siede una strana creatura, la quale, non appena entri nella stanza, per la sorpresa leva verso di te due occhi completamente bianchi, tranne per le minuscole pupille nere non più grandi della capocchia di uno spillo. Il volto che ti fissa è orrendo, completamente privo di capelli e ricoperto da una disgustosa pelle raggrinzita e grigiastra; da sotto le narici di un naso senza ossa cinque tentacoli lunghi all'incirca trenta centimetri l'uno si agitano in aria simili a serpenti, scoprendo di tanto in tanto una bocca piccola e circolare, dotata di dentini aguzzi e bianchissimi. La creatura, che ha al posto delle dita tre tentacoli lunghi e sottili, indossa una tunica color porpora bordata d'oro; al momento del tuo arrivo era evidentemente intenta nella lettura del grosso tomo rivestito di pelle antica che vedi giacere aperto sulla scrivania di mogano. La riconosci immediatamente grazie alle figure che hai visto in molti libri e disegni: è uno dei Vecchi Crudeli, una razza di creature malvagie, responsabili - a quanto si dice - di gran parte del male perpetuato nel mondo di Orb, le quali abitano gli abissi del Rift. Il Vecchio si alza lentamente e ti rivolge la parola con voce talmente sottile da sembrare

quasi un sibilo. "Questo è davvero un piacere inaspettato! Benvenuto! Mille volte benvenuto! Tu devi essere il Vendicatore... ehm... l'erede legittimo al trono di Irsmuncast. Ho sentito parlare molto di te, Ninja. L'Usurpatore ed io speravamo che non ti spingessi tanto in là, ma sembra proprio che tu sia un tipo particolarmente dotato di risorse. Il che non toglie, comunque, che il piacere di eliminarti sarà *tutto mio*!" All'improvviso la tua mente viene assalita da un potentissimo fascio di energia mentale: il Vecchio sta lanciandoti contro un attacco psichico. Senti che il tuo corpo si sta letteralmente disintegrando sotto la terribile potenza di quella mente di malvagità pura: non riesci a muovere un solo muscolo del tuo corpo, mentre la tua mente è imprigionata in una lotta di forza di volontà che ti sta prosciugando di ogni energia vitale. Possiedi ancora un po' di Energia Interiore? Se sì, vai al **323**. Altrimenti, vai al **335**.

208

Gwyneth annuisce e ti assicura l'appoggio del Tempio di Dama e di duemila soldati ben addestrati. Tu le comunichi che vuoi uccidere tu stesso l'Usurpatore e poi ammainare la bandiera che sventola in cima al Palazzo: sarà il segnale d'avvio per l'attacco contro le truppe del tiranno. Trascorri qualche tempo a discutere di tecniche di combattimento. L'Usurpatore ha al suo servizio cinquemila uomini e orchi, ma non tutti gli resteranno fedeli. Gwyneth è chiaramente un generale molto in gamba e disprezza di tutto cuore il crudele tiranno. Lasci il tempio con animo rinfrancato, con in mano una statuetta donatati da Gwyneth come pegno della sua lealtà alla causa. Annota la statuetta sul tuo Foglio d'Identità.
Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o i mercanti dell'emporio (vai al **184**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

209

Glaivas ti conduce in una parte della foresta dove gli alberi sono talmente fitti che la tua capacità di visione notturna è messa a dura prova. Le ali del Demonio non possono penetrare qui dentro in quanto troppo ampie, ma riesci ugualmente a sentire il suo grido da strega echeggiare tra i rami dei pini; ti si ghiaccia il sangue nelle vene, e a poco a poco la temperatura del tuo corpo comincia a salire, mentre la fronte ti si imperla di sudore: è l'effetto dell'incantesimo della creatura infernale. Glaivas dice: "Sto quasi bruciando. È giunto il momento di chiedere aiuto alla Tigre dello Spirito. Se hai già mangiato la radice di mandragola, vai al **132**. Altrimenti, ingerisci la radice e immediatamente la tua mente si annebbia. Decidi di costringere la tua mente a raggiungere il pianeta spirituale con la forza della volontà (vai al **147**) o preferisci meditare, rilassarti e costringerla a liberarsi dalla prigione del tuo corpo (vai al **277**)?

210

Cerchi disperatamente il tuo acciarino mentre la stretta della creatura si fa sempre più forte. Ti sembra che i polmoni stiano per scoppiarti, ma riesci ad appiccare qualche scintilla agli abiti della mummia. Gioca i dadi per la Fortuna. Se essa ti sorride, vai al **195**. In caso contrario, i vestiti della mummia non prendono fuoco e tu perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi cercare di appiccare nuovamente il fuoco (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi affondare il pugnale nel petto della creatura (vai al **398**) o infine puoi colpirle il polso con un Colpo della Zampa di Tigre, se ancora non lo hai fatto (vai al **382**).

211

Questa volta il tuo ultimo colpo blocca l'attacco del mostro, il quale crolla nuovamente tra l'erba. Indietreggi traendo un profondo respiro di sollievo, mentre il mostro scompare di nuovo. Alzi gli occhi e d'un tratto vedi qualcosa muoversi nella nebbia... Il Golem di Carne, avanza nuovamente verso di te e ripete le stesse parole con la stessa voce rauca: "Mi chiamo Ognuno e sono una Legione". Un brivido gelido ti corre lungo la schiena: quante volte ancora dovrai affrontarlo? Decidi di scappare per riposarti e riflettere. Vai al **230**.

212

Decidi di lasciare la stanza e oltrepassare la porta di quercia (vai al **207**) oppure preferisci passare rapidamente attraverso le fiamme per prendere il cerchio d'oro (vai al **235**)?

213

Dopo parecchi giorni, le mura di Irsmuncast compaiono all'orizzonte. "Devo ridirigermi al Rift" dice Doré, "ma tornerò. Addio, e possa tu non deviare mai dalla retta via che conduce ai Sette Cieli". Smonti da cavallo e lo saluti. Vai al **236**.

214

Il viso di Gwyneth rimane impassibile mentre essa pronuncia le seguenti parole: "Il sangue del Signore della Sapienza non scorre puro nelle vene di suo figlio. Pensi forse che io sia disposta a precipitare la città nel caos più totale soltanto per questo misero dono? Vattene e non rimettere più piede in questo tempio della Legge". Capisci che non riuscirai più a convincerla, perciò ti rassegni all'idea di una rivoluzione senza l'appoggio delle vergini dello scudo.

Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o i mercanti dell'emporio (vai al **184**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

215

Correte per molte miglia verso le montagne che torreggiano cupe davanti a voi. Quando Grizell non ce la fa più a correre, tu te la carichi in spalla: è talmente leggera che quasi non avverti la sua presenza. Il tuo acuto senso dell'udito avverte un rumore distante di zoccoli. Il pericolo è vicino, lo senti, e anche Grizell è spaventata. Comunichi a Glaivas che quattro cavalli si stanno avvicinando al galoppo. "Ci hanno trovati. Dobbiamo fermarci". Grizell scende dalle tue spalle e insieme vi arrampicate verso l'imboccatura di uno stretto canyon, fiancheggiato da rocce a picco, e aspettate. Vai al **268**.

216

Il viso del vagabondo è pieno di rughe e chiazzato di fango, e alla debole luce della lanterna noti che una delle gambe è più corta dell'altra. L'uomo si ficca la moneta in una tasca dei suoi malconci pantaloni e ti chiede ossequiosamente se vuoi che ti indichi una locanda dove potrai trovare un letto per la notte. Decidi di chiedergli la via per il Tempio di Kwon e di offrirgli un altro pezzo d'oro (vai al **377**), oppure preferisci dirgli che desideri trovare una quieta locanda dove trascorrere la notte (vai al **343**) o ancora lo ringrazi e ti allontani (vai al **317**)?

217

Senza emettere il minimo suono aggiri lentamente il Maestro d'Armi; poi, sempre il più silenziosamente possibile, ti fai strada tra le pietre della Tana fino a quando non ti trovi a circa cinque metri da Aiguchi, il quale è accucciato dietro a un masso e di tanto in tanto sbircia oltre il bordo per vedere dove ti trovi. Puoi scagliargli contro uno Shuriken (vai al **415**), o, se sai lanciare Aghi Avvelenati, puoi usarne uno al **148**, malgrado la considerevole distanza che vi separa, o ancora puoi tentare di avvicinarti a lui ancora di più (vai al **173**).

218

Glaivas conficca la spada in una delle ali della creatura, mentre tu fai partire contro la sua faccia un calcio della Tigre che Salta. Senti un debole rintocco simile a quello della Campana a Morto della grande campana di Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba. Prendi nota che hai sentito il rintocco della Campana a Morto. Per un attimo ogni cosa sembra turbinare vorticosamente attorno a te, mentre ogni tuo movimento diventa fati-

cosissimo; poi la sensazione passa, e tu riesci ad accucciarti e a schivare un colpo del braccio dotato di corna della creatura. Purtroppo, né il tuo calcio né il colpo di spada del Ranger sono riusciti a scalfire la pelle del Demonio. "Non c'è molto che possiamo fare. La creatura non resisterà a lungo in questa dimensione. Seguimi!" ti dice Glaivas, e comincia a correre nella foresta. Decidi di seguirlo (vai al **209**), o preferisci rimanere per continuare a combattere (vai al **197**)?

219

Fai scattare i tuoi piedi in rapida e fulminea successione contro le mascelle del tuo assalitore, mentre esso tenta di graffiarti a morte con le sue zampe artigliate.

Uomo-lupo
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 7
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado +2

Se sei riuscito a ucciderlo, vai al **57**. Se è ancora vivo, mentre le tue gambe volano in aria, esso riesce a serrare le sue fauci sulla tua caviglia. La tua Difesa è 6. Se sei ancora vivo, puoi calciare di nuovo (torna all'inizio di questo paragrafo) oppure puoi colpire l'avversario con un pugno al **67** o tentare un atterramento al **364**.

220

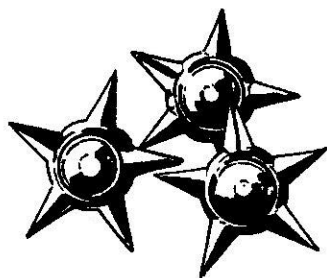
Il viso di Gwyneth rimane impassibile mentre essa pronuncia le seguenti parole: "Il sangue del Signore della Sapienza non scorre puro nelle vene di suo figlio. Pensi forse che io sia disposta a precipitare la città nel caos più totale soltanto per questo misero dono? Vattene e non rimettere più piede in questo tempio della Legge". Capisci che non riuscirai più a convincerla, perciò ti rassegni all'idea di una rivoluzione senza l'appoggio delle vergini dello scudo.
Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o i mercanti dell'emporio (vai al **184**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

221

Il vagabondo ti riconosce all'istante non appena metti piede nell'affollatissima sala; egli non è affatto un vagabondo, bensì uno degli informatori segreti dell'Usurpatore. Ti indica subito come un traditore, e un gruppo di halvorc, orchi e uomini-lupo si precipita verso di te. Lotti e cerchi di guadagnare la porta, ma i tuoi avversari sono di gran lunga superiori per numero, e uno degli uomini-lupo riesce infine a tagliarti la giugulare con uno dei suoi lunghi e affilati artigli.

222

Afferri prontamente la prima lancia e ne pari altre due. Molte altre hanno mancato il bersaglio e si sono infilate tra le spine della palizzata. Soltanto cinque hal-

vorc sono ancora armati di lancia e ora ti stanno minacciando; ti tuffi in mezzo al grano e scivoli verso di loro, esplodendo in una gragnuola di pugni e calci. In pochi secondi hai messo fuori combattimento i tuoi avversari, dal momento che le fruste non possono ferirti come armi, e hai perso soltanto 2 punti di Resistenza. Ti arrampicherai sulla Palizzata e cercherai di girare attorno alle Mura dell'ombra verso sud (vai al **144**) oppure tenterai di rintracciare Glaivas (vai al **133**)?

223

Stai strisciando in mezzo all'erba verso la Tana quando all'improvviso senti un rumore; sollevi la testa appena in tempo per vedere Aiguchi torreggiare sopra di te. Con un grido di trionfo egli cerca di impalarti a terra con la sua lancia dalla lama ricurva, la Naginata. Rotoli di lato e poi balzi in piedi proprio nell'attimo in cui la lama scintillante affonda tra l'erba. "Stavi cercando di assalirmi alle spalle, eh? Te la farò pagare, Ninja!" E immediatamente comincia ad avanzare verso di te, la lama della lancia costantemente puntata contro la tua gola. Cominciate a girare l'uno attorno all'altro, lentamente; poi all'improvviso egli fa per scagliare la lancia contro il tuo ventre, ma tu riesci a parare l'attacco con il braccio. Per un breve attimo ti trovi tanto vicino al tuo avversario che la sua Naginata potrebbe colpirti. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, capisci che Aiguchi è troppo veloce e che non riusciresti a colpire i suoi centri nervosi; dovrai prima rallentare i suoi movimenti. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o, ancora, decidi di aspettare il momento adatto e, servendoti della tua Energia Interiore, di strappargli la sua Naginata (vai al **10**)?

224

Combatti con tutte le tue energie, mentre la formula della pergamena di Glaivas sembra aver eliminato uno dei quattro cavalieri, momentaneamente ridotto a un cumulo di cenere: il Ranger, infatti, ha lanciato contro il guerriero morto da tempo un Incantesimo di Morte. Ti volti e sferri un calcio, ma il tocco gelido del tuo avversario prosciuga in un attimo ogni tua energia vitale; senti un freddo di morte discenderti nel cuore,

e ogni volontà di resistenza ti abbandona. Mentre Glaivas viene respinto, tu diventi a poco a poco un'ombra al servizio del Cavaliere che ti ha appena ucciso.

225

Bevi il contenuto della bottiglia nella speranza di riuscire a passare oltre la cortina di fiamme. Il liquido è privo di gusto, e tu non ti senti affatto diverso: avanzi verso le fiamme, ti irrigidisci e balzi verso il piedistallo... È come se le fiamme non esistessero! Trai un sospiro di sollievo mentre raccogli il cerchio d'oro e te lo posi sul capo sotto il cappuccio; esso non sembra avere alcun effetto apparente, ma tu sai bene che ti sarà indispensabile quando dovrai affrontare e uccidere l'Usurpatore. Lasci la sala circolare e ritorni dove si trova la porta di quercia con gli anelli di ottone. Non ti resta che oltrepassarla. Vai al **207**.

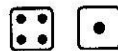
226

Le parole del Patto del Ninja rafforzano la tua resistenza, ma non bastano a rompere l'incantesimo che il Demonio ti ha lanciato. La creatura cala su di te e tu ti scansi di lato, ma ormai è troppo tardi: una delle sue braccia munite di aculei cornei ti colpisce. Vai al **396**.

227

La figura si china in avanti e ti rivolge la parola. "Chi sei e, se non sei un dio, a che spirito divino è votato il tuo cuore?" Ti sta chiedendo che divinità adori. Se ti rifiuti di rispondere, vai al **171**; se decidi di dire di essere il 'Vendicatore' e di adorare Kwon il Redentore, vai al **160**; se decidi di rispondere che il tuo nome è 'Malvolio' e che adori Nemesis, Signore del Fuoco Purificatore, vai al **141**. Se infine preferisci dire di essere chiamato 'Temperance' da quelli che ti conoscono bene e di adorare Innoka, l'Amico Innocente di Tutti, vai al **129**.

228

Il Golem scompare di nuovo. I polmoni ti bruciano per lo sforzo, mentre guardi con ansia, aspettando di vederlo ricomparire. Non succede niente, trai un respiro di sollievo e... ma ecco che il Golem sta riprendendo forma sotto i tuoi occhi, ed ecco che ancora una volta senti la sua voce rauca dire: "Sono Ognuno e sono una Legione". ti volti e cominci a scappare, mentre Ognuno ti segue senza mai fermarsi. Corri e corri per miglia fino a quando non riesci quasi più a respirare.
Se decidi di combattere di nuovo il Golem, vai al **259**. Se preferisci pregare, vai al **348**. Se invece decidi di avviarti verso le Montagne del Corno per cercare di farlo cadere nel vuoto, vai al **357**.

229

Balzi all'indietro mentre gli zoccoli di ferro di Flagello levano in aria una cascata di schegge di marmo; il sangue ti si ghiaccia nelle vene quando senti Astaroth e Flagello gridare assieme: "Hazarbol e Mazarbol, Demoni del Crepuscolo, venite a noi!" Se possiedi ancora una pozione risanante puoi ingoiarla ora, poiché altre due orrende creature appaiono di fronte al trono, due iene di dimensioni mostruose, con occhi di fuoco liquido che ti fissano cupamente e muscoli tesi pronti a scattare. Se hai viaggiato verso Irsmuncast in groppa allo stallone di un paladino, vai al **198**. I Demoni del Crepuscolo scoppiano in una risata talmente animalesca e crudele che riesci a malapena a pensare. Se non hai cavalcato lo stallone di un paladino, dovrai escogitare qualche altra soluzione, mentre le possibilità di vittoria diminuiscono notevolmente. Se possiedi un pugnale magico decorato con delle rune, vai al **121**. Se decidi di scagliare il sigillo di tuo padre contro la sua armatura e chiedere al suo spirito di aiutarti, vai al **90**. Se possiedi una statuetta della dea Dama e decidi di tirarla fuori per pregare, vai al **75**.

230

Mentre ti allontani di corsa nella nebbia senti i passi pesanti del Golem che ti seguono senza mai fermarsi. Capisci che la creatura non ti lascerà in pace fino a quando non ti avrà ucciso; probabilmente è pronta a seguirti per tutto Orb se non la affronterai, e non sarebbe una buona idea - rifletti - trascinarti dietro quell'orrore fino a Irsmuncast. Inoltre la sua presenza attirerebbe su di te i tuoi nemici, e non riusciresti mai a riposare per il timore di essere risvegliato da un pugno di quel mostro fatto di cadaveri. Devi assolutamente escogitare una soluzione. Vai al **240**.

231

Mentre lo Spettro più vicino carica verso di te, tu estrai la fiala di cristallo che Glaivas ti ha dato e getti il contenuto contro la sua faccia fosforescente. Gioca uno Shuriken. Lo Spettro non accenna ad alcuna difesa, e tu devi fare almeno 6 per colpirlo. Se ci riesci, vai al **246**. Altrimenti, dovrai attaccarlo impiegando le tue arti marziali (vai al **224**).

232

Sul viso di Gwyneth non c'è traccia d'emozione quando ti chiede quale sarebbe il destino del tempio di Dama sotto il tuo governo. Non riesci a capire quanto essa sia interessata alla cosa, ma forse sta considerando seriamente la possibilità di assicurarti l'appoggio delle sue forze. Se hai dei rubini, una pozione risanante o un pugnale decorato con rune magiche, puoi offrirli come un piccolo segno di gratitudine in cambio del suo appoggio al **220**. Oppure puoi semplicemente dire che è tua intenzione restaurare i costumi e le leggi che vigevano sotto il governo di tuo padre (vai al **208**).

233

Fai un balzo in aria, ti arcui all'indietro, posi i palmi delle mani a terra e poi balzi di nuovo in piedi, proprio nell'attimo in cui una lancia dalla punta avvelenata

scatta da sotto un mucchio di foglie secche. Attendi qualche secondo per riprenderti dallo shock e poi torni verso il limitare del bosco. Davanti a te le dolci ondulazioni di una distesa d'erba alta ti conducono davanti a una pila disordinata di rocce e pietre più piccole, le quali segnano il limitare della Tana del Cacciatore. Decidi di esaminare la Tana, forse per nasconderti dentro (vai al **204**) oppure di rimanere dove sei per vedere cosa succede (vai al **190**)?

234

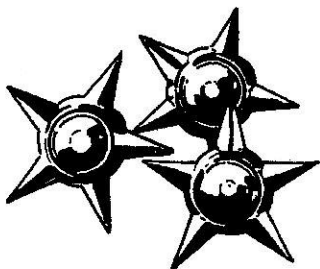
Ti sembra di fluttuare nell'aria, come una nuvola che attraversa il firmamento, e mentre i tuoi piedi si muovono verso la grottesca faccia del Demonio, le sue braccia munite di aculei cornei si serrano attorno a te, simili a enormi pinze; le punte acuminate ti penetrano nei fianchi facendoti perdere 9 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, senti Glaivas gridare: "Canta una canzone! Canta una canzone allegra per rompere l'incantesimo!" Se cominci a cantare, vai al **418**. Altrimenti il Demonio ti getta a terra contro lo zoccolo del suo piede. Rotoli su te stesso, ti alzi in piedi e cerchi di scappare (vai al **201**).

235

Corri il più rapidamente possibile e balzi verso il piedistallo. Ti ritrovi in mezzo alle fiamme che saettano e crepitano attorno a te... Getti la testa all'indietro e gridi di dolore mentre mille aghi incandescenti penetrano in profondità nei tuoi centri nervosi e nel tuo cervello. Cerchi disperatamente di fare ricorso all'Energia Interiore che ancora ti resta. Se ne possiedi ancora, vai al **247**. Altrimenti, vai al **265**.

236

Ti srotoli il cappuccio e prendi una tunica tessuta a mano e senza maniche dalla tua sacca. Per completare i preparativi, ti togli anche le scarpe... Il legittimo erede alla Corona di Irsmuncast entrerà nella città vestito come il più umile e povero dei cittadini: a piedi scalzi. La città è circondata da ricche fattorie, campi coltivati e prati nei quali crescono le piante più varie e i fiori più profumati. Irsmuncast è famosa in tutto il Manmarch per i suoi prodotti tessili, i tappeti, i tendaggi e gli arazzi colorati e magistralmente ricamati. È una bella città, con le mura rosate e le alte torri in cima ai bastioni. Mentre cammini tra i campi, noti che gli abitanti sono diversi tra loro, alcuni biondi, altri con occhi neri come l'ebano e capelli corvini. Sei sorpreso quando vedi che molti di loro hanno qualche tratto fisico che ti ricorda quelli degli orchi, o visi privi di naso, come quelli degli halvorc. Il Grande Cancello Meridionale è costituito da un arco trionfale, con due basse torrette ai lati e una saracinesca di ferro rialzata sul davanti e sul retro. L'iscrizione sull'arco recita:

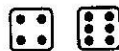
"In memoria delle grandi vittorie riportate dalla gente di Irsmuncast contro le Forze Oscure dell'Edge". Le sentinelle - dieci uomini senza naso in tutto, probabilmente halvorc - al comando di un sacerdote che reca il simbolo di Nemesis sull'abito nero. Sembra una postazione di guardia piuttosto consistente, per una città che non è in guerra con nessuno. Aspetti fino al crepuscolo, quando il passaggio di gente si fa più intenso, e poi scivoli all'interno inosservato, approfittando del cambio della guardia. Vai al **244**.

237

"Chi sei?" domandi.
"Sono Doré le Jeune, dell'ordine dei Paladini di Dragonhold". La sua voce sembra quella di un giovane, e la lingua che usa è quella comune, eppure il suo nome non è tipico del Manmarch, e non hai mai sentito un accento come il suo. Vai al **202**.

238

La tua capacità di lettura del cuore ti dice che il vagabondo sta mentendo. Infatti, capisci che egli non è affatto né uno zoppo né un vagabondo. Lancia occhiate nervose con la coda dell'occhio, un comportamento causato non dal suo stato di reietto, bensì dalla paura di venire scoperto per quello che è in realtà. Il tuo ShinRen ti dice che questa è una buona opportunità per scoprire qualcosa che non dovresti lasciarti scappare. Passate accanto a un uscio buio, e tu ne approfitti per stordirlo con un colpo alla nuca e trascinarlo nell'ombra; poi, mentre lui tenta di reagire, gli passi la Garrotta attorno al collo e tiri. Dopo qualche secondo di resistenza egli ti confessa di essere uno degli informatori segreti del Tiranno, un corpo di polizia che ha il compito di eliminare ogni oppositore del regime. Ti mostra il segno giallo vicino al gomito che contraddistingue tutti gli informatori del Tiranno e ti avverte che molti di essi si trovano nelle taverne più grandi, quella del Fuoco Purificatore, frequentata soltanto dagli adoratori di Nemesis, e l'Ostello dell'Edge, dove va a finire la gran parte degli stranieri. Dopo che egli ti ha detto come arrivare al Tempio, stringi il filo di ferro: ormai il finto vagabondo sa troppe cose su di te. Il suo corpo sarà ritrovato appena all'alba, perciò tu ti affretti verso il parco e poi giri a est. Hai portato a segno il primo colpo contro l'Usurpatore. Vai al **269**.

239

Una lancia dalla punta avvelenata scatta da sotto un letto di foglie secche. Cerchi di tuffarti di lato, ma la lancia ti ferisce alla spalla. Per l'impatto cadi a terra, perdendo 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti rialzi in piedi e aspetti qualche secondo prima di

muoverti; poi prosegui il tuo cammino fino al limitare del bosco. Le dolci ondulazioni di una distesa d'erba alta ti conducono davanti a una pila disordinata di rocce e pietre più piccole, le quali segnano il limitare della Tana del Cacciatore. Decidi di esaminare la Tana e magari nasconderti dentro (vai al **204**) oppure preferisci restare dove sei e aspettare l'evolversi degli eventi (vai al **190**)?

240

Continui a correre per miglia e miglia fino a quando la luce del mattino non dirada la nebbia. Ti volti e, un miglio più indietro, vedi il Golem che continua a correre, pesante e goffo, ma instancabile. La creatura avanza a grande velocità e tu ti nascondi dietro a un albero per vedere cosa succede quando essa non riesce più a vederti. Niente: continua ad avanzare inesorabilmente. Cerchi di aumentare il passo, ma il Golem non sembra percepire alcuna stanchezza, mentre tu stai cominciando a sudare. Dopo un'altra ora hai guadagnato un po' di terreno e ti metti a considerare una possibile soluzione. Se decidi di combattere di nuovo, forse questa volta avrai fortuna e riuscirai a fermarlo una volta per tutte; vai al **259**. Se invece decidi di fare ricorso all'aiuto divino con la preghiera, vai al **348**. Se preferisci tuffarti in un fiume per vedere se il Golem ti segue (potrebbe anche morire affogato), vai al **270**. Se invece decidi di dirigerti verso le Montagne del Corno per cercare di farlo precipitare nel vuoto, vai al **357**.

241

Gli orchi scoprono presto con chi hanno a che fare. La spada di Glaivas sibila in aria facendo sprizzare in ogni dove sangue di orco, mentre tu sferri calci e pugni atterrando immediatamente due avversari. Purtroppo, però, un terzo orco ti colpisce con il suo spadino. La tua Difesa è 6, e se vieni colpito l'orco ti infligge un danno pari a 1 dado. Se sei ancora in vita, gli orchi se la danno a gambe, ma gli halvorc stanno per assalirvi. Voi vi girate e vi mettete a correre. Tenta la fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai all'**81**. In caso contrario, vai al **32**.

242

"Golspiel mi ha chiesto di fargli un piccolo favore" dice la creatura e poi scoppia in una risata crudele, un suono che ti ghiaccia il sangue nelle vene. All'improvviso un ringhio animalesco gli deforma il viso, le labbra si tendono sui denti, e tu senti un rumore raccapricciante, come di carne che si spezza, mentre le sue mandibole si allungano fuoriuscendo dalle mascelle. I suoi denti crescono davanti ai tuoi occhi, soprattutto i canini, mentre un pelo scuro comincia a ricoprirgli il corpo per intero e le gambe e le braccia tremano e si tendono quando le ossa si allungano, così come i piedi e le mani, sulla punta dei quali emergono spaventosi artigli affilati. Gli occhi della creatura bruciano di ferocia animalesca, le pupille si allungano come quelle dei felini e diventano rosse. Rimani pietrificato per qualche secondo, mentre l'uomo si trasforma sotto i tuoi occhi in un lupo. Poi la belva getta

indietro la testa e ulula forte, un grido prolungato e terribile che echeggia nella sala, riempiendoti di terrore; un attimo dopo essa si getta a quattro zampe e comincia a ringhiare ferocemente. All'improvviso reagisci e ti prepari ad affrontare l'avversario. Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo e decidi di balzare oltre la creatura, vai al **341**. Se possiedi uno Shuriken d'argento e desideri lanciarlo, vai al **200**. Altrimenti puoi provare con un Pugno di Ferro (vai al **67**), o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **219**) o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **364**).

243

Trascini faticosamente le membra intorpidite dietro un alto pino, mentre ad ogni passo le gambe ti si fanno sempre più pesanti. Anche i movimenti di Glaivas sono innaturalmente lenti mentre egli avanza verso il Demone, il quale si sposta verso l'altra parte dell'albero e si volta verso Glaivas. Decidi di scappare (vai al **201**), o preferisci tentare di raggiungere il pianeta spirituale servendoti della meditazione (vai al **402**)?

244

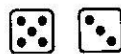
Una volta in città decidi di rifugiarti all'interno del Tempio di Kwon, ma la strada che ad esso conduce prosegue soltanto per cinquanta metri prima di sboccare in una piazza verde ingombra di carri. Alcuni buoi da traino vengono staccati dai carri di una carovana di mercanti, mentre un angolo dello spiazzo è occupato da padiglioni pieni di merce, affollati dai mercanti e dai loro agenti. Una o due delle tende più

piccole sono occupate da veggenti e zingari che predicono la fortuna. Due larghe vie si dipartono dallo spiazzo; la prima a nord, in direzione di alcuni edifici imponenti e grandiosi; la seconda a est, verso un parco. Non osi chiedere indicazioni per paura di dare nell'occhio. Decidi di andare a nord (vai al **254**), a est (vai al **269**) o di indugiare fuori a una delle baracche dei veggenti (vai al **286**)?

245

L'ago sibila in aria e si conficca con precisione nella guancia di Aiguchi proprio mentre egli si sta voltando verso di te. Gli occhi gli si spalancano per l'orrore e il corpo gli si irrigidisce mano a mano che il veleno fa effetto; lasciando cadere l'arco, il monaco crolla a terra bofonchiando spasmodicamente: "Tu..."; poi cade a faccia in giù, morto stecchito. Hai ucciso il Maestro d'Armi senza colpo ferire! Ti avvicini al suo corpo e lo ispezioni, tra le sue armi trovi due bottigliette; la prima è piena di un liquido verde, una pozione risanante che potrai ingerire in qualsiasi momento, recuperando così 8 punti di Resistenza; la seconda reca un'etichetta che recita: "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree". Riporta le due bottiglie sul tuo Foglio d'Identità. Ti metti in spalla il corpo del monaco e ti avvii verso il Cancello della Vittoria. Oltre il cancello si trova una piccola capanna; mentre ti avvicini, vedi Maak uscire di corsa e poi subito bloccarsi non appena ti vede, un'espressione di profonda delusione mista a odio dipinta sul volto. "Hai trionfato ancora una volta, Ninja" ti dice con voce vibrante di risentimento. "Per le leggi dell'Anello di Vasch-Ro, ora sei libero di andartene, ma una volta lasciato questo posto, tornerai ad essere un facile bersaglio per i tuoi nemici. E di nemici tu ne hai parecchi". Pronunciate queste parole, egli gira sui tacchi e rientra nella capanna. Posi a terra il corpo di Aiguchi e poi riprendi di corsa il tuo viaggio a est, verso Irsmuncast. Vai al **416**.

246

La fiala esplode contro il viso dello Spettro, e un attimo dopo un grido disumano squarcia l'aria notturna attorno a te, mentre il potente acido penetra nell'essenza del morto vivente. La creatura si afferra il viso con le mani simili ad artigli e affonda gli speroni nel fianco del suo cavallo, il quale balza in avanti e parte al galoppo, lasciandoti così ad affrontare un solo nemico. Purtroppo, però, non hai più la fiala. Glaivas sta ancora mormorando la cantilena quando il secondo Spettro carica contro di te; torreggia minaccioso in groppa al suo destriero, e tu decidi di scansarti di lato e quindi di sferrare un calcio per tentare di farlo cadere di sella. La Difesa dello Spettro, che cerca di afferrare

il tuo piede, è 8. Se il tuo tentativo riesce, vai al **257**. Se invece fallisce, ma porti con te un medaglione portafortuna donatoti dalla giovane schiava Grizell, vai al **287**. Altrimenti i gelidi artigli dello Spettro ti afferrano la gamba, e subito la forza vitale viene prosciugata dal tuo corpo. Sottrai 2 a tutti i tuoi Modificatori. Se uno di questi raggiunge -5, non riuscirai a resistere e diverrai un'ombra al servizio dello Spettro. Fino ad allora, sferra un altro calcio (e ritorna all'inizio di questo paragrafo).

247

Il dolore è terribile, ma riesci á muovere un passo in avanti. Fai ricorso alle tue ultime riserve di energia e riesci a resistere al dolore. Togli 1 punto dalla tua Energia Interiore. Scatti in avanti, afferri il cerchio poi balzi un'altra volta oltre le fiamme e cadi a terra respirando affannosamente; non sei ferito, e il dolore era solo momentaneo. Indossi il cerchio di ferro sotto il cappuccio e, anche se adesso non sembra avere alcun effetto particolare, sai che questo oggetto ti sarà indispensabile quando dovrai affrontare e uccidere l'Usurpatore. Esci dalla stanza circolare e ti ritrovi ancora una volta davanti alla porta di quercia: non ti resta che attraversarla. Vai al **207**.

248

Non appena cadi a terra, un tremendo bruciore comincia a diffondertisi nel petto, quasi che i tuoi polmoni si fossero all'improvviso riempiti di fiamme. Glaivas ti trascina dietro un cespuglio di mirto ed estrae il dardo dalla punta avvelenata: lo squarcio sul tuo petto è di notevoli dimensioni. Poi il Ranger tira fuori da una saccoccia un pezzo di carta cerata e della polvere bluastra, che riversa nella ferita pronunciando contemporaneamente le parole di un incantesimo; dopo di che estrae un ago d'osso e un crine di cavallo e comincia a suturare la ferita. Il sudore freddo ti imperla la fronte, e a poco a poco l'insopportabile bruciore che invade il tuo petto comincia a chetarsi. Riesci a respirare di nuovo, ma il veleno della freccia ti ha fatto perdere ben 7 punti di Resistenza, malgrado le tempestive cure apportate dal tuo amico. Glaivas sale di corsa in cima alla collina e ti dice che del tuo assalitore non c'è la minima traccia. Non appena sei in grado di ripartire, il Ranger suggerisce nuovamente di dirigervi verso nord, in direzione della Foresta di Arkadan, e aggiunge che se proprio desideri viaggiare attraverso la Valle dei Lich-Kings percorrendo la strada principale, puoi farlo senza il suo aiuto. Ti dirigi verso nord con Glaivas (vai al **111**)? Oppure continui il tuo viaggio da solo lungo la strada (vai al **136**)?

249

Ordini un boccale di birra e ti siedi vicino al gruppo di giovani. Benché ubriachi, essi accettano con piacere la tua compagnia, ma dalla loro conversazione capisci che non sono affatto soddisfatti dello stato delle cose, e non sono i soli; c'è molto risentimento nei confronti dell'Usurpatore, perché egli favorisce alcuni gruppi a scapito di altri e cerca di mettere gli amici contro gli amici. Mentre conversano con te, uno

di loro ti indica il vagabondo accanto alla porta e dice: "Ve ne sono molti come lui. Sono informatori segreti dell'Usurpatore; se quel tipo ci si avvicina, comincia a parlare del tempo". Non sei ancora certo di quale potrebbe essere la loro reazione all'idea di una rivoluzione, perciò preferisci continuare a parlare senza accennare al tuo stato. Decidi di dire loro che sei venuto a Irsmuncast per sposarti e di chiedere se è difficile ottenere un permesso (vai al **263**) o preferisci domandare se l'emporio dei mercanti prospera bene sotto il governo del tiranno (vai al **275**)?

250

Arrivi al Cancello della Vittoria senza incidenti. Il Cancello si trova proprio all'altra estremità del bosco, e al di là di esso scorgi un piccola capanna adorna di fiori, presumibilmente il posto in cui i soldati aspettano il vincitore. Controlli il terreno con attenzione e scorgi delle impronte che si dirigono a nord-est rispetto al cancello: devono essere quelle di Aiguchi. Decidi di seguire le tracce all'interno del Bosco dei Duelli (vai al **280**) oppure approfitti dell'opportunità per scavalcare le Pietre della Fortuna e scappare (vai al **164**)?

251

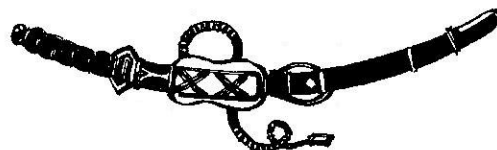
Astaroth ti afferra tra i suoi artigli e ti scaglia contro la statua della dea Dama. Tu atterri malamente, sbatti la testa contro il marmo e perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi bere una Pozione Risanante, sempre se ne possiedi una. Ciò ti restituirà 20 punti di Resistenza. Da qualche parte nel Palazzo senti risuonare un forte sferragliare d'armi, ma dentro la Sala del Trono Astaroth indietreggia e ruggisce: "Flagello, mio servitore, vieni a me!" Il nome di 'Flagello' sembra echeggiare nella sala come se il Duca degli Inferi avesse gridato dentro un pozzo senza fondo. Poi, all'improvviso, un altro mostro si materializza di fronte a te: Astaroth ha evocato uno dei suoi più temibili servitori, un Demone Maggiore dell'Inferno. Flagello ha il corpo di un gigantesco Centauro, ma ha la coda formata da una massa di serpenti che si contorcono e la testa a forma di teschio di leone; dai possenti fianchi madidi di sudore fuoriescono rivoli di sangue nero. Flagello ruggisce e comincia a caricare verso di te, e tu hai appena il tempo di prepararti a difenderti mentre con la coda dell'occhio vedi Astaroth comodamente seduto sul trono con l'atteggiamento di chi intende godersi uno spettacolo di suo gradimento. Decidi di impiegare i calci, dal momento che la creatura è troppo alta per i pugni o i colpi.

Flagello, Demone-Centauro
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 5
Danno: 2 Dadi + 2
Resistenza: 22

I tuoi colpi hanno lo stesso effetto su Flagello di quello che hanno su una creatura o bestia normale, dal momento che esso non si trova all'Inferno, ma l'Energia Interiore non lo scalfisce nemmeno. Il portafortuna e il cerchio con il rubino ti proteggeranno contro gli

zoccoli possenti di Flagello nello stesso modo in cui ti hanno protetto contro Astaroth. La tua Difesa, mentre cerchi di scansarti di lato, è 7; 8 se sei un Acrobata. Se sei sopravvissuto a due dei suoi attacchi, vai al **229**. Altrimenti, se sei ancora vivo, combatti nuovamente contro Flagello.

252

Il falco nero ti graffia il viso e per poco non ti cava un occhio. Hai comunque gli occhi feriti e non riesci a vederci bene: se possedevi la capacità dell'Intercettazione, ora l'hai persa, e devi anche cancellare uno dei tuoi Shuriken. Cerchi di attaccare, ma il grande uccello sta già salendo in cielo con ampi colpi di ali, mentre gli orchi stanno per aggredirti. Vai al **241**.

253

Sferrando un attacco fulmineo, colpisci il punto all'altezza dei centri nervosi del Duca degli Inferi, ma senza sortire alcun effetto: la creatura, infatti, è immune allo Yubi-Jutsu. Indietreggi immediatamente, ma uno dei suoi artigli ti scava una ferita profonda nella spalla. Perdi 2 punti di Resistenza.
Decidi di lanciare un Ago Avvelenato, se possiedi questa capacità (vai al **336**) oppure di impiegare le arti marziali (vai al **320**)?

254

La città sembra molto indaffarata, e grandi torce bruciano agli angoli delle strade, ma sembra che vi sia l'obbligo di appendere una lanterna fuori da ogni porta per illuminare la via. La gente si affretta a casa a capo chino... Si respira un'atmosfera di rassegnata disperazione. Un gruppo di figure che indossa una cotta di ferro sta avanzando a passo di marcia verso di te e, nell'attimo in cui ti fai da parte, noti con stupore che sono orchi; sui loro scudi è incisa la figura di un cervo rosso con la coda munita di spine e corna a spirale. Ti sposti di lato e loro ti passano accanto senza prestarti la minima attenzione. La strada passa davanti a negozi e bancarelle chiuse per la notte e termina davanti a un piccolo Palazzo circondato all'interno da un alto muro e da un bel giardino ricco d'aiuole e piante ben curate. In cima alle torrette appuntite che si stagliano a entrambi i lati sventolano due bandiere, una con lo stesso stemma che hai visto inciso sugli scudi degli orchi, l'altra con il vortice nero, simbolo di Nemesis. Stai guardando il Palazzo dell'Usurpatore, il palazzo che speri presto di fare tuo. Uomini, orchi e cani da guerra fanno la guardia all'entrata. Se possiedi la capacità di Arrampicarti e decidi di farlo al calar delle tenebre, vai al **96**. Se decidi di allontanarti, vai al **109**.

255

Sistemi un sottile ago avvelenato sotto la lingua e poi lo sputi contro il petto coperto di pieghe della creatura proprio nell'attimo in cui essa sta per serrarti nel suo abbraccio mortale. L'ago si conficca nella dura pelle del mostro, il quale non sembra nemmeno accorgersi del tuo attacco. Ti tuffi di lato, ma è già troppo tardi, e una delle sue braccia cala su di te affondando i suoi aculei cornei nella tua carne: perdi 5 punti di Resistenza. Vai al **396**.

256

Tasti con le dita la rientranza a forma di ippogrifo quando d'un tratto senti un *click* e subito dopo il rumore della pietra che gratta contro la pietra: la lastra a forma di porta comincia a rientrare nel pavimento, ma poi all'improvviso vi è un altro rumore, una specie di basso rombo, ed ecco che il terreno sotto i tuoi piedi si apre e tu precipiti in una fossa profonda circa cinque metri. Atterri malamente e perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, hai fatto cadere la torcia e ora ti ritrovi nell'oscurità più totale. Cominci a tastare il pavimento attorno a te e constati che la fossa in cui ti trovi è larga circa due metri di diametro, mentre le pareti sono di terra morbida. Alzi la testa e vedi un cerchio di luce molto chiara: qualsiasi cosa si trovi dietro la porta nascosta, deve trattarsi di un ambiente molto luminoso. Se sei un capace Arrampicatore, vai al **297**. Altrimenti, vai al **315**.

257

Anche se riesci a vedere attraverso di esso, il corpo dello Spettro non è del tutto immateriale. La creatura cade dalla sella con un tonfo, mentre il suo cavallo spaventato balza in avanti e parte al galoppo. Nonostante la caduta, però, lo spettro si rialza, apparente-

mente illeso, e avanza verso di te, gli artigli tesi pronti a toccarti. Se decidi di atterrarlo, usa un Calcio del Cavallo Alato al **224**, un Pugno di Ferro al **307** o un Calcio della Tigre che Salta al **313**.

258

Aiguchi si volta verso di te, e l'ago cade ai suoi piedi mancando il bersaglio. A quella vista il monaco sobbalza e poi dice: "Pensi di riuscire a sconfiggermi con i tuoi stupidi trucchetti? Te la farò pagare!" Dopo di che, afferra la sua lancia dalla lama ricurva e la fa roteare sopra la testa, facendo mostra di una conoscenza delle arti marziali davvero stupefacente. È davvero molto veloce, ma sarà poi veloce quanto te? Dopo qualche secondo il monaco comincia ad avanzare verso di te, la lama della lancia costantemente puntata contro la tua gola. Cominciate a girare l'uno attorno all'altro, lentamente; poi all'improvviso egli fa per scagliare la lancia contro il tuo ventre, ma tu riesci a parare l'attacco con il braccio. Per un breve attimo ti trovi tanto vicino al tuo avversario che la sua Naginata potrebbe colpirti. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, capisci che Aiguchi è troppo veloce e che non riusciresti a colpire i suoi centri nervosi; dovrai prima rallentare i suoi movimenti. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o, ancora, decidi di aspettare il momento adatto e, servendoti della tua Energia Interiore, cerchi di strappargli la sua Naginata (vai al **10**)?

259

Ti prepari a combattere, e ancora una volta il mostro avanza pesantemente verso di te, per nulla affaticato dalla lunga corsa. Il puzzo dell'icore che gli fuoriesce dalle giunture ti fa quasi vomitare, e il pensiero di doverlo combattere ancora una volta non ti sorride affatto, anche perché ti senti molto stanco. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **165**), o di attaccare con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **179**), o con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **191**)?

260

Colpisci il fianco di Astaroth ma all'improvviso una nube di vapore bollente fuoriesce dalle sue narici. Perdi 4 punti di Resistenza prima di poter colpire. Se sei ancora vivo, puoi attaccare.

Astaroth, Settimo Duca degli Inferi
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 8
Resistenza: 33
Danno: 3 Dadi

Se hai colpito Astaroth per la prima volta, vai al **412**. Altrimenti sei costretto a indietreggiare sotto una cascata di colpi mortali. La tua difesa contro gli artigli del mostro è 6. Se indossi un portafortuna contenente i capelli di una santa, esso ti proteggerà e tu perderai 3 punti di Resistenza in meno rispetto a quelli indicati dai dadi quando Astaroth ti colpisce. Se indossi un cerchio d'oro con un rubino, esso ti proteggerà e tu perderai 4 punti di Resistenza in meno rispetto a quelli indicati dai dadi. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro

colpo (torna all'inizio di questo paragrafo) o puoi tentare un calcio (vai al **267**), a meno che tu non abbia già tentato di colpire o calciare già due volte, nel qual caso vai al **251**.

261

Il dardo ti ferisce al petto in profondità, e la sua punta avvelenata dà origine a uno sgradevole calore che si propaga lentamente proprio all'altezza del tuo cuore; ma anni di addestramento hanno sviluppato nel tuo corpo un'immunità totale ai veleni che ti preserva da morte sicura. Glaivas estrae la freccia dal tuo petto: lo squarcio è di notevoli dimensioni. Le tracce di veleno sulla punta del proiettile sono evidenti, al che il Ranger estrae un pezzo di carta cerata da una saccoccia, ma tu gli dici subito che non c'è bisogno che si preoccupi del veleno.
"Così, le storie che si raccontano su voi Ninja sono vere" osserva lui sorridendo, e tu gli dici che molti sono ancora i segreti sconosciuti sui Ninja. Glaivas sta per aggiungere qualcosa, ma invece di parlare estrae un ago d'osso e un crine di cavallo e, dopo aver pronunciato un incantesimo, comincia a suturare la tua ferita. La sua abilità è tale che tu perdi soltanto 1 punto di Resistenza. Il Ranger suggerisce nuovamente di dirigervi verso nord, in direzione della Foresta di Arkadan, e aggiunge che se proprio desideri viaggiare attraverso la Valle dei Lich-Kings percorrendo la strada principale, puoi farlo senza il suo aiuto. Ti dirigi verso nord con Glaivas (vai al **111**)? Oppure continui il tuo viaggio da solo lungo la strada (vai al **136**)?

262

Balzi in alto e calci con forza, ma non sei abbastanza veloce da colpire la lama. La spada argentata si inarca verso di te e ti colpisce alla gamba, trapassandola da parte a parte. Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo, vai al **279**. Altrimenti, vieni scaraventato di lato e cadi a terra tramortito, mentre lo stallone leva le zampe anteriori proprio sopra il tuo corpo e poi ricade a terra, schiacciandoti la testa con gli zoccoli possenti e consegnandoti a un sonno senza risveglio.

263

"Dipende se sei uno degli adoratori del Tempio di Nemesis" dice uno dei giovani. "O del Tempio del Tempo" incalza un altro. "Ah, sì. Del Tempo" aggiunge il primo. "Perché del Tempo?" chiedi. "Tutti sanno che i sacerdoti del Tempo non si interessano affatto a chi governa la città, fin tanto che vengono lasciati in pace ad onorare le loro strane credenze. Certo sono potenti, ma hanno forse fatto qualcosa quando il Si-

gnore della Sapienza è stato assassinato da quel monaco? No!" Mano a mano che la conversazione procede, capisci che il Tempio del Tempo gode di molti privilegi proprio per il fatto di non opporsi all'Usurpatore. Uno del gruppo rotola giù dalla panca, ubriaco fradicio, al che gli altri lo aiutano ad alzarsi in piedi e se ne vanno. Tu decidi di fare altrettanto mentre il vagabondo si avvicina zoppicando alla panca vuota. Vai al **6**.

264

Mentre correte, Glaivas ti avverte che lungo tutta la palizzata, la quale misura circa venti miglia, vi sono numerose postazioni di guardia; in qualsiasi punto voi decidiate di scavalcarla, dovrete combattere, perciò il suo suggerimento è di proseguire verso est, la direzione che tu vuoi prendere, sempre cercando di evitare lo scontro, per quanto possibile. Per ben due volte siete costretti a girare verso sud per evitare di essere catturati dalle pattuglie di sentinelle, fino a quando ad un certo punto non avete la netta sensazione di essere circondati da halvorc e orchi da ogni parte, mentre il falco nero continua a volteggiare sopra le vostre teste. Alla fine scorgete la palizzata e vi affrettate in quella direzione correndo tra il grano maturo, nella speranza di raggiungere l'alta barriera prima che le sentinelle lì appostate abbiano il tempo di catturarvi. Siete a pochi metri dalla palizzata quando all'improvviso una decina di halvorc nascosti tra il grano vi si para davanti. State correndo proprio contro le loro lance puntate contro di voi. Se possiedi la capacità dell'Intercettazione, vai al **196**. Altrimenti, una delle frecce ti ferisce alla coscia: riesci a estrartela dalla carne, ma la ferita sanguina abbondantemente, facendoti perdere 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **187**.

265

Balzi in avanti tra le fiamme, ma il dolore è insopportabile; nemmeno anni di addestramento bastano ad aiutarti in questa occasione. Senza che tu lo voglia, il tuo corpo balza fuori dalle fiamme, dopo di che crolli a terra respirando affannosamente. Fortunatamente non sei ferito, e il dolore è stato solo momentaneo. Sapendo che non riuscirai mai ad attraversare le fiamme, ti volti e ti allontani sconsolato: dovrai affrontare l'Usurpatore senza l'aiuto di quell'oggetto magico. Non ti resta che tornare sui tuoi passi e oltrepassare la porta di quercia. Vai al **207**.

266

Ti dirigi verso nord seguendo il sentiero e avanzi il più silenziosamente possibile fino a quando non arrivi al confine settentrionale del bosco; più oltre le dolci ondulazioni di una distesa d'erba alta ti conducono

davanti a una pila disordinata di rocce e pietre più piccole, le quali segnano il limitare della Tana del Cacciatore. Decidi di esaminare la Tana e magari di nasconderti lì dentro (vai al **204**) oppure di rimanere dove sei per vedere cosa succede (vai al **190**)?

267

Se stai adoperando l'Attacco di Kwon, aggiungi 2 al danno inflitto se l'attacco ha successo. Astaroth avanza verso di te e, mentre ti muovi per colpire, un torrente di grandine fuoriesce dalla sua bocca con violenza incredibile. Il freddo improvviso di quella pioggia di ghiaccio ti prosciuga della tua energia. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi attaccare.

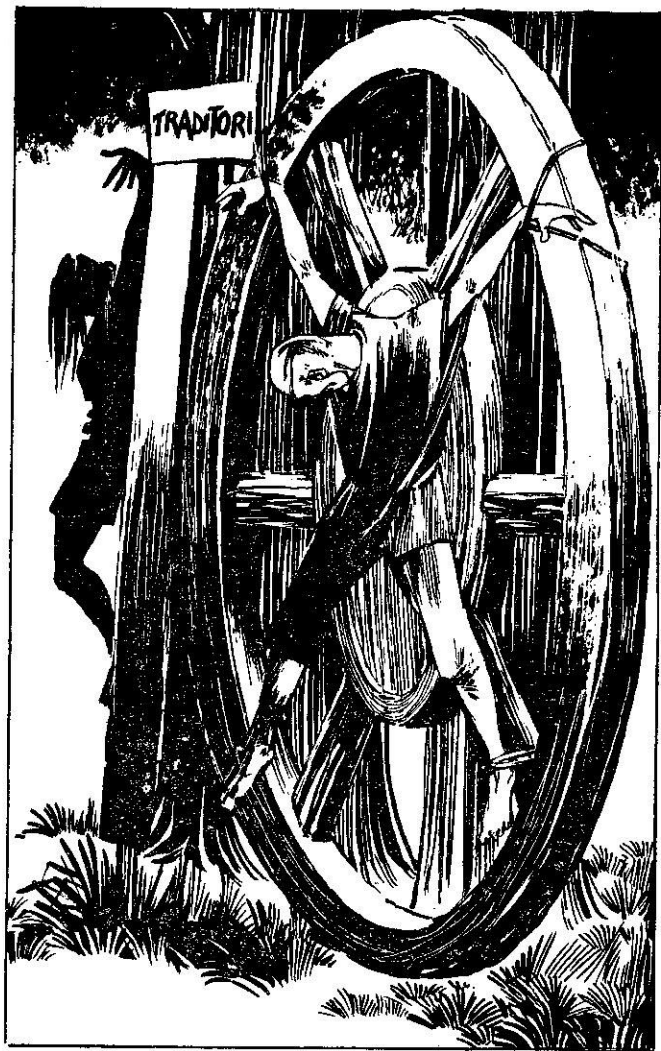
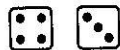
Astaroth, Settimo Duca degli Inferi
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 9
Difesa contro l'Attacco di Kwon: 8
Resistenza: 33
Danno: 3 Dadi

Se hai colpito Astaroth per la prima volta, vai al **412**. Altrimenti sei costretto a indietreggiare sotto una cascata di colpi mortali. La tua difesa contro gli artigli del mostro è 5. Se indossi un portafortuna contenente i capelli di una santa, esso ti proteggerà e tu perderai 3 punti di Resistenza in meno rispetto a quelli indicati dai dadi quando Astaroth ti colpisce. Se indossi un cerchio d'oro con un rubino, esso ti proteggerà e tu perderai 4 punti di Resistenza in meno rispetto a quelli indicati dai dadi. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo) o puoi tentare un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **260**), a meno che tu non abbia già tentato di colpire o calciare già due volte, nel qual caso vai al **251**.

268

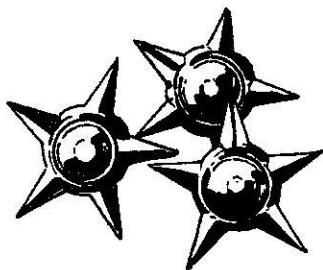
Non dovete attendere a lungo. Le quattro figure a cavallo si avvicinano a passo lento: hanno fattezze spaventose e ti squadrano con assoluto disprezzo. Riesci a vedere attraverso i loro corpi e i loro vestiti, un tempo fastose uniformi militari, ora null'altro che involucri di morte, mentre la potenza delle loro intelligenze malvagie è fortemente percepibile mano a mano che si avvicinano. Grizell urla e poi sviene; il suo esile corpo cade a terra e rotola verso le figure a cavallo, mentre Glaivas srotola una pergamena e intona una cantilena. Uno degli spettri smonta da cavallo, si dirige verso il corpo privo di sensi della giovane schiava, si china e lo tocca, prosciugando da esso ogni energia vitale. Se decidi di combattere servendoti delle arti marziali, vai al **224**. Se preferisci impiegare altre forme di attacco, vai al **231**.

269

La strada principale che va verso est viene chiamata l'Edgeway. Attraversa la zona delle abitazioni più eleganti e conduce al parco, circondato da una ringhiera e chiuso da due cancelli di ferro. Un'orribile spettacolo ti si para davanti agli occhi: al debole bagliore delle torce, vedi i corpi di un uomo e di una donna fustigati e poi appesi a due grandi ruote, le braccia e

le gambe allargate e legate ai bordi dell'enorme ruota di legno che forse un tempo ha portato una catapulta. La donna era evidentemente una Vergine dello Scudo, l'uomo un monaco di Kwon; dei cartelli con su scritto "*Traditori*" sono appesi al palo cui le ruote sono infisse. Probabilmente sono morti per essersi opposti al potere dell'Usurpatore. Passi accanto ai corpi insanguinati e poco dopo vedi la grande chiesa dedicata a Kwon il Redentore, posta accanto a un monastero con lunghe ed eleganti arcate, illuminato dalla luce di alcune torce. Ti avvi verso l'entrata del monastero, dove un monaco ti dà il benvenuto. Gli basta un'occhiata alla tua voglia per capire che sei davvero il Vendicatore e per condurti al cospetto del Grande Maestro Superiore, il quale sta pregando in una piccola cappella privata. Vai al **181**.

270

Scappi a est per molte miglia fino a quando non arrivi sulle sponde del fiume Fortuna: è un corso d'acqua ampio, profondo e veloce, ma dal momento che nuoti come un pesce, non avrai nessun problema. Prendi fiato mentre il mostro si avvicina e poi ti tuffi nelle acque verdi e profonde, raggiungi rapidamente il fondo e rallenti i battiti cardiaci cosicché il tuo corpo ha bisogno di pochissimo ossigeno. Poi all'improvviso un'enorme mano bianca ti si avvicina dal nulla: ti volti di scatto mentre il Golem quasi riesce ad afferrarti e comincia a nuotare contro corrente. È evidente che la creatura, la quale sta adoperando a mo' di zavorra una grossa pietra, non ha bisogno di ossigeno: infatti,

continua ad avanzare nell'acqua scura senza alcun problema. Dovrai escogitare qualcos'altro. Risali in superficie e ti trascini a riva appena in tempo, mentre la mano cadaverica del Golem fa quasi in tempo ad afferrarti. Ricominci a correre, ma hai il fiato corto: perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi combattere il mostro al **259**, oppure pregare al **348**; o ancora, se decidi di dirigerti verso le Montagne del Corno per cercare di farlo precipitare nel vuoto, vai al **357**.

271

Kiyamo e Onikaba sono felici di rivederti e ti ringraziano ancora per averli aiutati e per aver liberato l'Isola dell'Abbondanza dai Ninja dell'Arte dello Scorpione. Kiyamo si offre di aiutarti in qualsiasi modo tu ritenga opportuno, dal momento che si sente profondamente in debito con te, poiché sei stato tu a salvare l'Isola e a uccidere il Demone Jikkyu. Gli racconti immediatamente della tua missione per la riconquista del trono di Irsmuncast. "Il tuo destino è luminoso, Vendicatore, e io farò tutto ciò che è in mio potere per aiutarti" ti risponde. "Metterò a tua disposizione una nave per raggiungere il Manmarch, ma dal momento che devi sconfiggere l'Usurpatore di Irsmuncast, credo che l'aiuto di alcuni guerrieri potrebbe tornarti utile. Farò allestire un esercito di cento Guerrieri Samurai, guidati da Onikaba; certo mi servirà un po' di tempo per organizzare la spedizione, ma non appena saranno pronti, i Samurai seguiranno i tuoi passi e, con un po' di fortuna, raggiungeranno Irsmuncast in tempo utile".
Onikaba sorride e dice: "Sarò onorato di poterti aiutare, Vendicatore".
Kiyamo spiega sul tavolo una mappa del Manmarch e dice: "Conosco poco il Manmarch, Vendicatore. Ovviamente il modo più rapido per far arrivare Onikaba e l'esercito di Guerrieri a Irsmuncast è quello di farli approdare a Doomover e di farli marciare verso Munmarch. Ma è anche il modo più sicuro? O forse preferiresti farli approdare a Tor e farli marciare su per la Valle dei Lich- Kings? La decisione spetta a te; dopo tutto, sei tu il nostro comandante" conclude con un sorriso. Prendi la tua decisione e annota sul Foglio d'Identità il percorso che hai scelto per i Samurai.
Kiyamo dà ordine che una nave sia allestita e infine si congeda dicendo: "Che la Fortuna ti sorrida, Vendicatore"; dopo di che Onikaba, accompagnato da dieci Samurai, ti scorta al porto di Lemné.
"Ti rivedrò presto, Signore" ti saluta inchinandosi con deferenza. Tu gli auguri buona fortuna e lo ringrazi prima di salire a bordo della goletta, il *Dragone dei Mari*.

Il capitano ti chiede qual è la vostra destinazione. "Devo dirigere la nave verso Doomover e di qui verso Irsmuncast - la via più diretta - (vai al **330**), oppuré devo fare rotta verso Tor, dimora di Glaivas, il capo dei Ranger, e di qui verso Irsmuncast (vai al **21**)?

272

Calcoli male il tempo della parata, il proiettile sfreccia sotto la tua manica di ferro e ti si conficca in petto facendoti cadere a terra. Se possiedi l'Immunità, vai al **261**. Altrimenti vai al **248**.

273

Ti allontani dalla Collinetta e dalla radura, e dopo qualche minuto arrivi ad un incrocio al centro del Bosco dei Duelli. Ti fermi e tendi le orecchie, ma di Aiguchi non c'è la minima traccia. Decidi di andare a est verso il Cancello della Vittoria (vai al **250**) oppure a nord (vai al **266**)?

274

La stella di metallo rotea scintillando alla luce del sole e si conficca nella corazza dorata della figura in armatura con un rumore sordo e metallico. La creatura sembra non reagire in alcuna maniera; soltanto un sottile rivolo di sangue fuoriesce dall'apertura orizzontale all'altezza della bocca assieme a un debole colpo di tosse. Dopo di che, con il pugno rivestito di ferro, il misterioso cavaliere afferra lo Shuriken, se lo strappa dal petto e lo scaglia nel Rift; poi mormora qualcosa di incomprensibile, estrae la spada da dietro la spalla e carica contro di te. Decidi di scansarti e tentare di atterrarlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **262**).

275

"Se c'è qualcuno che può sopravvivere sotto il governo del tiranno, quello è un mercante" dice uno dei giovani. "Quella gente guidata da Lingua d'Argento ha sempre qualche asso nascosto nella manica. Quanto a me, non mi fido affatto di loro". Non riesci a capire come mai i mercanti siano riusciti ad assicurarsi un tale potere, ma sembra proprio che questo Golspiel, il loro capo, ci sappia fare. Uno dei giovani osserva che secondo lui le cose stanno così perché Lingua d'Argento riesce a procurare la roba che piace all'Usurpatore, ma prima di finire il suo discorso, il giovane crolla a terra ubriaco fradicio. Gli altri del gruppo lo aiutano a rialzarsi e poi se ne vanno; tu decidi di fare altrettanto, proprio mentre il vagabondo si avvicina zoppicando alla panca vuota. Vai al **6**.

276

Mentre il Demonio allarga le possenti braccia, pronto a serrarti nel suo abbraccio mortale, tu getti un'occhiata implorante in direzione dell'Angelo Custode; il suo

viso ha un'espressione decisa, ma è una creatura fedele soltanto al comando del dio Avatar e della sua consorte Illustra, e il suo compito è quello di fare la guardia alla Porta dei Sette Cieli. Leggi il rammarico nei suoi occhi e capisci che ha preso la difficile e penosa decisione di abbandonarti al tuo destino. Cerchi di difenderti, ma sei assolutamente impotente e non puoi reagire quando le sue braccia dotate di aculei cornei ti avvolgono tra le loro spire. Il terribile grido della grande campana di Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba, echeggia nel tuo cervello mentre vieni trasportato all'inferno, dove soffrirai in eterno atroci tormenti.

277

Servendoti dei poteri della tua mente, ti costringi a ignorare la minaccia che ti si para davanti e a rilassarti completamente. La radice ha liberato la tua mente dalle catene che la uniscono al corpo materiale, e ora il tuo spirito può volare libero. Ti senti sollevare gentilmente verso l'alto, mentre sotto di te riesci a scorgere Glaivas e la cima della tua testa; ma ovviamente Glaivas non può vederti. Proprio in quel momento il tuo spirito viene trasportato via da uno sbuffo di vento etereo. In preda al panico, ti rendi improvvisamente conto che non hai il controllo di te stesso su questo pianeta spirituale; ciò nonostante percepisci che vi sono dei sentieri che si stendono attraverso l'etere. Una forma scura indugia alle tue spalle: di qualsiasi cosa si tratti, quella bestia è riuscita a seguirti sul pianeta spirituale. Il vento ti trasporta verso una specie di incrocio, e in qualche modo intuisci che il sentiero di destra conduce ai Cancelli del Paradiso, mentre quello di sinistra porta ai Campi Elisi. Devi riuscire a imboccare una di quelle due strade. Decidi di andare a destra (vai al **295**) o a sinistra (vai al **302**)?

278

Viaggi per due giorni, fiancheggiando a est un gruppo di colline coperte di alberi; dopo di che il terreno si fa più impervio. In lontananza, davanti a te, si levano alte rocce scure, mentre la vegetazione a poco a poco si fa sempre più rada, lasciando il posto a un terreno roccioso, annerito dal sole e pieno di crepe; poi, all'improvviso, un'immensa voragine si apre davanti a te. Ti sei spinto troppo a est e ora davanti ai tuoi occhi si

aprono le Budella di Orb, il grande Rift, luogo di origine di tutto il male che infesta la parte mediana di Orb. Ti trovi in una zona pericolosissima. Mentre ti allontani dal bordo del precipizio, un enorme *geyser* di acqua e sabbia bollente erompe dal terreno e un vapore irrespirabile ti investe, facendoti piombare in un sonno profondo. Giaci in stato di incoscienza per un giorno e una notte e ti risvegli sconvolto al pensiero di aver dormito così a lungo in questo luogo impervio, ai bordi della gola. Puoi recuperare 4 punti di Resistenza. Ti stiracchi e ti guardi attorno. A ovest si stendono le colline vestite del verde scuro delle foreste, a nord la desolazione cupa del fango spaccato dal sole che costeggia le Budella di Orb. Ancora assonnato, ti incammini verso nord-ovest, ansioso di lasciarti la voragine alle spalle. Vai al **339**.

279

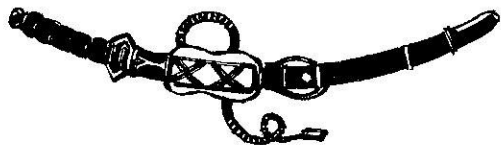
Vieni scaraventato a terra, ma riesci ad atterrare sulle mani e a balzare immediatamente in piedi. Hai perso 2 punti di Resistenza a causa della ferita, ma sei ancora vivo e riesci a scappare nella densa foresta. Il cavaliere ti insegue, ma la vegetazione è talmente fitta da non permettergli di proseguire. Continui a correre e, quando giungi nei pressi di una grotta affondata nel verde, il battito del cuore ti aumenta. Delle strane statue di falegnami e gente dei boschi punteggiano la grotta, atteggiate a occupazioni di vita normale e quotidiana, mentre un forte odore di calce viva ti fa capire che un basilisco è nascosto all'interno della grotta. Ti allontani in fretta, contemplando con scarso entusiasmo la possibilità di venire pietrificato dallo sguardo del basilisco. Giunto al limitare della foresta, volti verso nord. Vai al **199**.

280

Le tracce si inoltrano nel Bosco dei Duelli fino a quando gli alberi non cominciano a diradarsi; più oltre le dolci ondulazioni di una distesa d'erba alta ti conducono davanti a una pila disordinata di rocce e pietre più piccole, le quali segnano il limitare della Tana del Cacciatore; le impronte si dirigono proprio da quella parte. Decidi di esaminare la Tana (vai al **204**) oppure di rimanere dove sei per vedere cosa succede (vai al **190**)?

281

Il dardo si trova solo a pochi metri dal tuo petto quando lo vedi, ma senza esitare un attimo levi l'avambraccio proprio all'altezza della sua traiettoria con tempismo ineguagliabile. Il proiettile di metallo urta con violenza contro la tua manica di ferro per poi rimbalzare e cadere in un cespuglio di mirto. Glaivas balza in piedi e si arrampica in fretta su per la collina. Tu raccogli il

dardo e fai lo stesso, ma una volta raggiunto il Ranger sulla cima non ti resta che constatare che del tuo invisibile nemico non c'è traccia alcuna. La freccia è scanalata e avvelenata: gli assassini sono nuovamente al lavoro. Glaivas suggerisce nuovamente di dirigervi verso nord, in direzione della Foresta di Arkadan, e ti dice che se proprio desideri viaggiare attraverso la Valle dei Lich-Kings percorrendo la strada principale, puoi farlo senza il suo aiuto. Ti dirigi verso nord con Glaivas (vai al **111**)? Oppure continui il tuo viaggio da solo lungo la strada (vai al **136**)?

282

Cadi all'indietro tra i pini; un cavo ti si serra attorno alla caviglia destra e all'improvviso ti senti sollevare in aria: hai calpestato una trappola per animali e ora ti ritrovi a penzolare a testa all'ingiù, appeso al ramo di un albero. Proprio davanti a te c'è il tuo avversario, il quale ti fissa con uno sguardo carico d'odio, la lama nera e fumante di Sorcerak a pochi centimetri dal tuo collo. Ti prepari a respingere il suo attacco, ma Honoric continua semplicemente a fissarti negli occhi; tu ricambi lo sguardo senza mostrare la minima paura, e dopo qualche secondo egli parla. "Sono stato ingannato da una stupida trappola". Sorcerak sibila in aria, e un attimo dopo crolli a terra e lì rimani stordito per qualche secondo. Mentre scuoti la testa per schiarirti le idee, vedi Honoric montare a cavallo e allontanarsi. Ti ha risparmiato la vita. Invece di ucciderti, egli ha tagliato la corda che ti teneva appeso all'albero. Ti liberi dalla trappola e prosegui il cammino, scuotendo perplesso la testa. Vai al **13**.

283

Attaccate insieme il Demonio, che a poco a poco diventa di carne e ossa. Un attimo dopo senti echeggiare intorno a te un grido di strega: "*Aiee*, com'è doloroso per me viaggiare in questo pianeta di vita". La creatura si sta ancora adattando al mondo che la circonda quando Glaivas gli conficca la spada in una delle ali, mentre tu fai partire contro la sua faccia un calcio della Tigre che Salta. Senti un debole rintocco simile a quello della Campana a Morto della grande campana di Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba. Prendi nota che hai sentito il rintocco della Campana a Morto. Per un attimo ogni cosa sembra turbinare vorticosamente attorno a te, mentre ogni tuo movimento diventa faticosissimo; poi la sensazione passa, e tu riesci ad accucciarti e a schivare un colpo del braccio dotato di corna della creatura. Purtroppo, né il tuo calcio né il colpo di spada del Ranger sono riusciti a scalfire la pelle del Demonio. "Non c'è molto che possiamo fare. La creatura non resisterà a lungo in questa dimensione. Seguimi!" ti dice Glaivas, e comincia a correre nella foresta. Decidi di seguirlo (vai al **209**), o preferisci rimanere per continuare a combattere (vai al **197**)?

284

Non dovete attendere a lungo. Le quattro figure a cavallo si avvicinano a passo lento: hanno fattezze spaventose e ti squadrano con assoluto disprezzo. Riesci a vedere attraverso i loro corpi e i loro vestiti, un tempo fastose uniformi militari, ora null'altro che involucri di morte, mentre la potenza delle loro intelligenze malvagie è fortemente percepibile mano a mano che si avvicinano. Glaivas srotola una pergamena e intona una cantilena quando due di loro si fanno avanti per attaccare. Se decidi di combattere servendoti delle arti marziali, vai al **224**. Se preferisci impiegare altre forme di attacco, vai al **231**.

285

Servendoti della forza del pensiero, ti spingi nella corrente della brezza eterea che soffia attraverso il cancello. L'Angelo Custode indietreggia immediatamente, ma il demone dell'abisso ti è subito addosso, le ampie braccia dotate di corna acuminate pronte a serrarti in un abbraccio mortale. All'improvviso vedi una figura sinuosa prendere forma alle spalle dell'Angelo Custode sul sentiero argentato. È una tigre perfetta, con la pelliccia bianca e gli occhi azzurri, lo Spirito-Tigre, servitore di Kwon il Redentore. La faccia del Demonio diventa una maschera d'ira quando questi capisce che, proprio ad un passo dalla vittoria, la preda sta per essergli sottratta. La magnifica tigre bianca, perfetta e possente, si lancia in avanti all'attacco, e una lotta sanguinosissima ha subito inizio; lo Spirito-Tigre, generalmente calmo e docile, azzanna

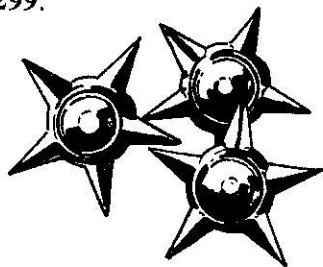
e affonda gli artigli affilati nella carne coriacea del demone con furia animalesca, incurante degli aculei cornei che questi continua a infilare nella sua testa immacolata. Alla fine il Demonio dell'Abisso si rende conto che la morte è vicina; le appendici cornee continuano a colpire i fianchi del felino, ma le zanne di quest'ultimo feriscono mortalmente il collo del demone, e un attimo dopo la creatura infernale si dissolve nell'etere, mentre il suo spirito malvagio viene trasportato nel regno dell'Oltretomba. Stai per ringraziare lo Spirito-Tigre quando l'Angelo Custode pronuncia una sola parola: "Llandymion", dopo di che ti ritrovi improvvisamente ricongiunto al tuo corpo inerte. Glaivas ha un sussulto di sollievo non appena vede che ti muovi di nuovo: infatti il tuo corpo è rimasto a lungo assolutamente immobile. Gli racconti in fretta quanto è successo, poi vi sistemate tra gli aghi dei pini per riposare ancora un po', liberi dalla presenza minacciosa e cupa che nelle ultime ore ha tormentato i vostri spiriti. Il giorno dopo vi svegliate di buona mattina e proseguite il vostro viaggio. Vai al **414**.

286

Attraversi lo spiazzo e ti avvi verso un chiosco dipinto di blu e rosso, con su scritto "Lucrezia, Incantatrice e Veggente del Sud, Conoscitrice di Segreti Arcani". Ti abbassi ed entri in una tenda buia, piena di arazzi che rappresentano il Giardino degli Dei, visto ovviamente con gli occhi di un artigiano. A Kwon il Redentore spetta un posto d'onore, in mezzo a Eo e Avatar. La donna, china sopra un'enorme sfera di cristallo, ha il viso talmente coperto di rughe e di pieghe che ti viene da chiederti se riesca veramente a vederci; o forse, a pensarci bene, non ha nessun bisogno di vederci con gli occhi. Non leva lo sguardo dalla sfera, ma ti dice di sederti sul cuscino di velluto posto sopra uno sgabello.
"Il Tempo non aspetta nessuno, e nessuno dovrebbe aspettare il Tempo" ti dice misteriosamente; e poi, con voce completamente differente: "Segna il mio palmo con dell'oro, allora". Se possiedi un pezzo d'oro o un rubino e decidi di darglielo, vai al **362**. Altrimenti vai al **319**.

287

Uno degli artigli dello Spettro ti afferra la gamba, e tu senti la tua forza vitale a poco a poco fluire via dal tuo corpo; ma all'improvviso l'artiglio tocca il medaglione di Grizell. Il portafortuna contiene davvero la ciocca di capelli di una santa, e a quel contatto la creatura si ritrae come se scottata da un fuoco ardente. Fai roteare il medaglione, e lo spettro se ne va. La pergamena di Glaivas sembra aver ridotto in cenere un altro dei vostri avversari: il Ranger, infatti, ha scagliato l'Incantesimo di Morte contro la creatura, le cui fattezze hanno subito una decomposizione istantanea di secoli. Anche il quarto cavaliere spettrale si volta e se la dà a gambe, imitando i suoi compagni. Avete combattuto e vinto la Compagnia Spettrale, ma per Grizell non c'è più niente da fare. La magia della pergamena è ormai esaurita, e dovete abbandonare il giovane e fragile corpo della ragazza a morire. Glaivas spera di

riuscire a evitare gli altri membri della Compagnia perché, se vi dovessero trovare, avreste ben scarse possibilità di sopravvivenza. Girate attorno alle montagne e entrate nei territori selvaggi all'alba. Avete attraversato la Valle dei Lich-Kings da una parte all'altra. Vai al **299**.

288

Troppo tardi ti accorgi che non hai il tempo di raggiungere lo stato mentale che permette al tuo spirito di liberarsi dalla prigione del corpo. Ti tuffi di lato, ma ancora una volta reagisci in ritardo, e una delle braccia dotate di corna del Demonio ti colpisce procurandoti una perdita di 5 punti di Resistenza. Vai al **396**.

289

Aiguchi indietreggia barcollando dopo il tuo ultimo attacco: è ferito gravemente e una smorfia di dolore gli sfigura l'espressione del viso. Con la forza della disperazione egli estrae da una tasca della giacchetta una bottiglia contenente un liquido verde. Ti volti per attaccare, ma il monaco ha riguadagnato terreno e sta affondando la lama della lancia nell'aria per tenerti lontano mentre contemporaneamente si porta il collo della bottiglia alle labbra e ingurgita velocemente il contenuto: si tratta di una pozione risanante in grado di guarire ogni ferita, e infatti vedi con stupore che i tagli e i graffi che segnavano il suo corpo si cicatrizzano e scompaiono in un battibaleno. Il monaco sorride e, con rinnovato vigore, solleva la sua arma micidiale: grazie alla pozione, ha recuperato ben 9 punti di Resistenza. Sospiri in preda allo sconforto mentre lui ti si avvicina: dovrai affrontarlo ancora una volta. All'improvviso egli conficca l'impugnatura della lancia nel terreno e, afferrandosi con entrambe le mani all'asta, salta verso di te per colpirti con i piedi. La tua Difesa contro il suo primo calcio è 8. Se il suo attacco ha successo, vieni colpito al petto e cadi a terra. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, hai l'opportunità di contrattaccare: puoi decidere di aspettare il momento giusto e, servendoti della tua Energia Interiore, puoi tentare di strappare ad Aiguchi la sua Naginata (vai al **10**), oppure puoi sferrare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **145**) o tentare un Atterramento Coda di Drago (vai al **76**) o ancora un Pugno di Ferro (vai al **117**).

290

I tuoi sensi acuti, perfetti dopo anni e anni di addestramento, ti permettono di notare alcune zone leggermente più chiare sulla parete opposta. Le esamini più da vicino e trovi una piccola depressione situata esattamente alla stessa altezza della piccola rientranza al centro della porta nascosta. Con cautela, tasti la rientranza decorata a forma di ippogrifo. All'improvviso senti un *click*, ma, ormai esperto in questo tipo di

trappole, ti getti immediatamente a terra: un sottile fascio di luce incandescente fuoriesce dalla parete opposta per andare a schiantarsi proprio contro la porta nascosta. Poi senti il rumore tipico della pietra che gratta contro la pietra, e un attimo dopo il lastrone di fronte a te comincia ad abbassarsi e rientrare nel terreno.
Fiotti di luce luminosissima, provenienti dall'ambiente retrostante, ti investono all'improvviso; attraversi l'entrata segreta e ti ritrovi in un'ampia sala circolare. Sul pavimento, proprio di fronte a te, vedi una lastra di pietra, la pietra tombale di un Signore di Irsmuncast morto da tempo. Al centro della stanza si trova un piedistallo di marmo sul quale è posato un sottile cerchio d'oro, adorno di un unico rubino che manda caldi bagliori sanguigni alla forte luce delle fiamme. Quello deve essere l'oggetto che ti è stato detto di impiegare per uccidere l'Usurpatore. Il piedistallo è circondato da un anello di fuoco, ma non riesci bene a capire a cosa servono quelle fiamme... c'è qualcosa di strano in esse, adesso che ci pensi: danno origine a una luce bianca e intensissima, bruciano a tre centimetri di altezza da terra pur essendo di un colore ramato e in qualche modo sembrano all'apparenza inconsistenti. Ti avvicini e fai passare la mano tra le fiamme: un dolore lancinante ti riempie l'anima all'istante, bruciando la parte più tenera del tuo essere. Ti rendi conto che non si tratta di fiamme di natura materiale bensì eterea, che non bruceranno gli abiti e la pelle, ma l'essenza stessa della tua anima. Possiedi una bottiglia contenente le "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree?" Se sì, vai al **225**. Altrimenti vai al **212**.

291

Dopo parecchie settimane, ad allenamento completato, il Grande Maestro dell'Alba ti convoca nel Tempio. Nella sala di meditazione lasci che il tuo spirito vaghi libero, mentre la tua mente viene trasportata via dal vento etereo. Il Grande Maestro viaggia insieme a te, e con tua grande sorpresa vedi che la sua forma eterea è quella di una giovane donna sorridente, con il capo incoronato da un alone di luce argentea. Egli ti conduce avanti, tu afferri la mano dalla pella bianca e liscia e la stringi con forza, sapendo che senza la guida del Grande Maestro fluttueresti senza meta in questa dimensione incorporea; le capacità qui del ninja non ti sono di grande aiuto. Il Grande Maestro dell'Alba indica un'arcata scintillante oltre la quale si diparte un sentiero d'argento, che si inoltra tra le nuvole; alcuni Cherubini volano attorno a due colonne in mezzo alle quali siede un Angelo Custode, candido e bellissimo nella sua perfezione. "Quella è la Porta dei Sette Cieli" ti spiega il Grande Maestro. "Non possiamo ancora oltrepassarla". Mentre egli parla, una figura sinuosa si concretizza sul sentiero argentato, vola accanto all'Angelo Custode e, mentre gli si avvicina, assume la forma di una bellissima tigre dal manto bianco e dagli occhi azzurri. Lo Spirito della Tigre è un servitore di Kwon, e mentre ti passa accanto, convoglia in te parte della sua saggezza sotto forma di avvertimento. Gli dei del Male sono arrabbiati, e nella tua lotta contro

l'Usurpatore Kwon non può aiutarti. Dovrai fare ricorso soltanto alla tua intelligenza e alla tua forza.
Lo Spirito della Tigre sta per andarsene; si ferma un istante, fissa i suoi occhi nei tuoi, e allora senti una voce nella tua mente: "Anche se il Grande Redentore non ti aiuterà direttamente, io - suo servitore - cercherò di proteggerti dalla malvagità degli dei del Male, poiché essi stanno chiamando a raccolta creature crudeli dai pianeti inferiori per combatterti". Detto ciò, lo spirito se ne va; il vento etereo si rimpossessa della tua mente, e in un attimo sei di nuovo nel Tempio, dove puoi ricongiungerti al tuo corpo. Vai all'**80**.

292

La donna è di mezza età, ha un volto dolce ma dall'espressione ferma, e inoltre noti che una cicatrice le solca il naso di traverso. La sua voce, mentre ti indica la via, è dura e decisa come quella di un padrone; di proposito si sposta nell'ombra, la mano posata sull'elsa della spada. A quanto pare, devi tornare indietro e voltare verso est, in direzione del parco. Quando lo raggiungi, ormai l'oscurità è totale. Vai al **269**.

293

Mentre cadi a terra, ti accorgi di aver evitato per un soffio una trappola attaccata a uno dei pini vicini; ti alzi e ne vedi un'altra poco più in là. Metti la prima trappola tra te e Honoric, nella speranza che egli vi resti accidentalmente impigliato. E infatti un attimo dopo il tuo spirito di inventiva viene premiato: mentre lui avanza verso di te, vedi la trappola stringersi attorno alla sua caviglia fino a quando un albero non troppo lontano si incurva in avanti, e Honoric viene sollevato da terra. Penzolando a testa all'ingiù appeso ad un ramo dell'albero, il guerriero ti fissa con odio, senza però perdersi d'animo. "Tirami su, Sorcerak" lo senti gridare, e un attimo dopo il suo corpo si solleva al di là della tua portata; appeso all'elsa della sua spada magica, Honoric raggiunge il folto della chioma dell'albero. Una borsa di cuoio cade dalla sua cintura e tu la afferri proprio nell'attimo in cui senti un rumore di zoccoli provenire da oltre le colline: una pattuglia della Legione della Spada di Doom sta per arrivare. Decidi di scappare mentre Honoric sta ancora cercando di sciogliersi dal cavo della trappola. "Mi hai preso in giro, maledetto Ninja! Ma non è finita qui!" lo senti gridare mentre ti allontani. Devi correre il più velocemente possibile se vuoi sfuggire ai tuoi nemici. Annota sul tuo Foglio d'Identità che hai con te la borsa di cuoio di Honoric e vai al **3**.

294

Giri attorno alla Collina del Menhir, pronto a percepire il minimo pericolo. Sei in grado di Neutralizzare Trappole? Se sì, vai al **328**. Altrimenti vai al **345**.

295

In qualche modo la tua mente riesce a imboccare il sentiero di destra, dopo di che il vento etereo ti trasporta in avanti. Alle tue spalle c'è un'ombra nera che diventa sempre più grande: è lo spirito del Demonio dell'Abisso; egli riesce a muoversi nelle vie dell'etere

con la stessa facilità con cui tu avanzeresti per una strada liscia e ben levigata. Davanti a te vedi un'arcata luminosa oltre la quale un sentiero argentato si diparte tra le nuvole leggere. I Cherubini, che un tempo fluttuavano attorno alle sue colonne, ora stanno percorrendo veloci il sentiero argenteo, ma l'Angelo Custode della Porta dei Sette Cieli rimane fermo e risoluto: indossa un'armatura bianca e scintillante e ha il volto di un Paladino senza macchia e senza paura. "Non potete passare" ingiunge, e la sua voce suona triste e decisa allo stesso tempo. Il Demonio dell'Abisso sta nuovamente prendendo forma alle tue spalle, mentre l'Angelo Custode sembra sempre più determinato, le braccia conserte e lo sguardo deciso fisso davanti a sé. I piedi della tua forma eterea sono sul primo gradino della scalinata. Decidi di dire all'Angelo Custode che sei venuto a cercare la Tigre dello Spirito (vai al **306**), oppure preferisci sgusciargli servendoti di tutte le tue capacità - forse dell'Acrobatismo - (vai al **318**), o ancora tenti di chiamare la Tigre dello Spirito a voce alta (vai al **331**)?

296

Dici al Grande Maestro Superiore che intendi parlare con le vergini dello scudo di Dama, e lui ti racconta qualcosa su di loro. Esse credono nella legge e nell'ordine e pensano che soltanto attraverso l'ordine, la disciplina e l'eliminazione degli elementi distruttivi e del caos la vita su Orb potrà regnare al suo massimo splendore. Non credono che il bene sia strettamente preferibile al male, anche se non sostengono affatto il

male. Il Grande Maestro invia un messaggio alla Signora della Forza Gwyneth per comunicarle il tuo desiderio di incontrarla.
Poco dopo sei in Cross Street; entri nella grande chiesa di pietre grigie, simile a un fortino militare, e vieni condotto da due guardie-donne su per molte rampe di scale fino alla Torre. Una delle donne bussa a una porta e una voce dice: "Avanti". Vieni introdotto nella sala e ti ritrovi faccia a faccia con Gwyneth, la Signora della Forza: ha occhi dallo sguardo deciso, mani segnate dall'esercizio guerresco e corti capelli, grigi come l'acciaio. Sembra completamente a suo agio nella bella armatura.
Le dici chi sei, le mostri il sigillo di tuo padre e, a una sua richiesta, anche la voglia a forma di corona. Lei ti chiede di raccontarle qualcosa della tua vita, e tu cominci, indugiando particolarmente su Honoric e la Legione della Spada di Doom. Quando le dici della tua intenzione di sollevare una rivoluzione e di uccidere l'Usurpatore, lei semplicemente annuisce. Decidi di dirle che fai affidamento sul suo corpo di soldati per lottare contro un genere di governo che non può che condurre al caos (vai al **232**), oppure di dire che con l'appoggio dei suoi soldati la vittoria è assicurata e che, una volta sconfitto l'Usurpatore e divenuto Signore della città, la nominerai comandante generale delle forze di Irsmuncast(vai al **214**)?

297

Ti afferri ai grappini e ai ganci e ti arrampichi fino a quando non ti ritrovi al sicuro in piedi sul pavimento della sala sovrastante. Fiotti di luce luminosissima ti investono all'improvviso: ti guardi attorno e vedi di trovarti in un'ampia sala circolare. Sul pavimento, proprio di fronte a te, vedi una lastra di pietra, la pietra tombale di un Signore di Irsmuncast morto da tempo. Al centro della stanza si trova un piedistallo di marmo sul quale è posato un sottile cerchio d'oro, adorno di un unico rubino che manda caldi bagliori sanguigni alla forte luce delle fiamme. Quello deve essere l'oggetto che ti è stato detto di impiegare per uccidere l'Usurpatore. Il piedistallo è circondato da un anello di fuoco, ma non riesci bene a capire a cosa servono quelle fiamme... c'è qualcosa di strano in esse, adesso che ci pensi: danno origine a una luce bianca e intensissima, bruciano a tre centimetri di altezza da terra pur essendo di un colore ramato e in qualche modo sembrano all'apparenza inconsistenti. Ti avvicini e fai passare la mano tra le fiamme: un dolore lancinante ti riempie l'anima all'istante, bruciando la parte più tenera del tuo essere. Ti rendi conto che non si tratta di fiamme di natura materiale bensì eterea, che non bruceranno gli abiti e la pelle, ma l'essenza stessa della tua anima. Possiedi una bottiglia contenente le "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree?" Se sì, vai al **225**. Altrimenti vai al **212**.

298

Sali fulmineo gli scalini del Trono e poi sferri un potentissimo calcio contro la faccia dell'Usurpatore. Ma la rapidità dei suoi riflessi ti prende di sorpresa; egli para il tuo calcio a braccia incrociate, e capisci

immediatamente che la sua forza è di gran lunga maggiore a quella di un essere umano. A causa del suo contrattacco fai un balzo in aria a tre metri di altezza dal pavimento, verso la parete della Sala del Trono. Se sei un capace Acrobata, colpisci la parete e poi rotoli a terra, perdendo 2 punti di Resistenza. Se non sei un Acrobata, ti schianti contro la parete e poi crolli a terra, perdendo 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti alzi e ti volti verso l'Usurpatore... Un'orribile metamorfosi sta avendo luogo sotto i tuoi occhi! La pelle dell'Usurpatore si gonfia e diventa del color della brace; poi all'improvviso degli aculei cominciano a spuntargli sulla schiena con un raccapricciante rumore di carne che si squarcia. Davanti a te l'Usurpatore si sta trasformando nel Duca degli Inferi. Lo fissi esterrefatto, paralizzato dalla sorpresa e dall'orrore, mentre gli spuntano le grandi ali da pipistrello, le terribili zanne e gli affilatissimi artigli. Il suo viso, completamente trasformato, è ora una maschera di male infernale. Se sei capace di lanciare gli Aghi Avvelenati e vuoi farlo, vai al **336**; oppure, se decidi di impiegare le arti marziali, vai al **320**.

299

Continuate il vostro viaggio durante il giorno. Ti guardi indietro e vedi diverse figure in groppa a magnifici cavalli neri che seguono le vostre tracce. Mano a mano che esse si avvicinano, vedi che si tratta degli altri sei componenti la Compagnia Spettrale, guidati da Ganarre. Vi affrettate verso un alto muretto di pietre bianche, lo scavalcate e scendete il pendio al di là di questo. Ti volti e vedi che gli Spettri hanno fermato i loro cavalli al di là della barriera e vi stanno fissando minacciosamente mentre vi allontanate; non oltrepassano il recinto di pietre, ma vi osservano fino a quando non sparite all'orizzonte. Siete riusciti a scappare. Glaivas ti guida oltre la città di Greydawn e ti consiglia di non rischiare la vita entrando nella città; alla fine vi dirigete verso nord, oltre le Montagne del Corno. Glaivas ha deciso di tornare a Tor attraverso il Manmarch. Quando le vostre strade si dividono, Glaivas ti dà un bellissimo Shuriken d'argento e ti bacia in fronte, augurandoti buona fortuna e la saggezza di molti anni. Poi si allontana senza lasciare traccia. Vai al **278**.

300

Sali la collinetta fino a quando non ti ritrovi accanto alla Colonna della Morte, la quale misura quasi cinque metri d'altezza. Ti guardi attorno e vedi che ti trovi più o meno alla stessa altezza degli alberi del Bosco dei Duelli. Le rune incise sulla Colonna sono antiche, e il loro messaggio ti risulta indecifrabile; ciò nonostante hai l'impressione che in qualche modo ti comunichino una minaccia. Se sei un bravo Arrampicatore, puoi salire in cima al menhir (vai al **312**). In caso contrario, oppure se non desideri farlo, puoi scendere la collina e dirigerti verso il Cancello della Vittoria (vai al **250**), o seguire il sentiero verso nord fino all'incrocio (vai al **273**) o ancora scendere ed esaminare la Collina (vai al **294**).

301

Ti dirigi a sinistra verso la densa foresta, mentre la figura tira le redini e rimane immobile, fino a quando tu non sparisci nella vegetazione. Prosegui tra il fitto degli alberi e, quando giungi nei pressi di una grotta affondata nel verde, il battito del cuore ti aumenta. Delle strane statue di falegnami e gente dei boschi punteggiano la grotta, atteggiate a occupazioni di vita normale e quotidiana, mentre un forte odore di calce viva ti fa capire che un basilisco è nascosto all'interno della grotta. Ti allontani in fretta, contemplando con scarso entusiasmo la possibilità di venire pietrificato dallo sguardo del basilisco. Giunto al limitare della foresta, volti verso nord. Vai al **199**.

302

In qualche modo la tua mente riesce a imboccare il sentiero di sinistra: davanti a te si stendono i Campi Elisi, il paradiso. Ma un'impenetrabile cortina di spine circonda quel luogo di beatitudine. Dietro a te la figura scura sta diventando sempre più grande: è lo spirito del Demonio dell'Abisso; esso può muoversi tra i sentieri dell'etere con la stessa facilità con cui tu percorreresti una strada liscia e levigata. Le tue sembianze spirituali, che qui non sei in grado di controllare, vengono inesorabilmente spinte contro la parete di spine che protegge i Campi Elisi. Sei assolutamente impotente, e quando il Demonio ti stringe nell'abbraccio mortale delle sue grandi braccia coperte di aculei cornei, l'oscurità cala attorno a te. Senti la grande campana di Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba, risuonarti nel cervello. Ogni cosa attorno a te si trasforma in gelido acciaio. Sei stato trasportato all'inferno, dove soffrirai in eterno tra tormenti atroci.

303

Aiguchi sferra un colpo di lancia contro la tua testa, ma tu ti abbassi, schivi il fendente e fai partire un colpo micidiale contro la sua gola.

Aiguchi, il Maestro d'Armi
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 6
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

Se hai battuto Aiguchi, vai al **309**. In caso contrario, egli cercherà di spaccarti il cranio mentre ti alzi in piedi. La tua Difesa è 7. Se sei ancora vivo, puoi

attaccarlo con un altro Colpo del Cobra (torna all'inizio di questo paragrafo), o con un Calcio del Cavallo Alato (vai all'**89**), o ancora con un Atterramento a Mulinello (vai al **46**).

304

Kiyamo e Onikaba sono felici di rivederti e ti ringraziano ancora per averli aiutati e per aver liberato l'Isola dell'Abbondanza dai Ninja dell'Arte dello Scorpione. Racconti a Kiyamo della tua missione per la riconquista del trono di Irsmuncast. "Il tuo destino è luminoso, Vendicatore, e io farò tutto ciò che è in mio potere per aiutarti" ti risponde. "Metterò a tua disposizione un'imbarcazione per raggiungere la Terraferma" e dà ordine che una nave venga allestita immediatamente. Poi si congeda dicendo: "Che la Fortuna ti sorrida, Vendicatore"; dopo di che Onikaba, accompagnato da dieci Samurai, ti scorta al porto di Lemné.
Arrivati nei pressi della banchina egli ti saluta con un inchino e tu lo ringrazi prima di salire a bordo della goletta, il *Dragone dei Mari*.
Il capitano ti chiede qual è la vostra destinazione. "Devo dirigere la nave verso Doomover e di qui verso Irsmuncast - la via più diretta - (vai al **330**), oppure devo fare rotta verso Tor, dimora di Glaivas, il capo dei Ranger, e di qui verso Irsmuncast (vai al **21**)?"

305

Honoric cade in mezzo a un cespuglio di rododendri e tu, ansioso di non lasciargli il tempo di riprendersi, avanzi con fare deciso. Ad un certo punto, però, un cavo ti si serra attorno alla caviglia destra e all'improvviso ti senti sollevare in aria: hai calpestato una trappola per animali e ora ti ritrovi a penzolare a testa all'ingiù, appeso al ramo di un albero. Proprio davanti a te c'è il tuo avversario, il quale ti fissa con uno sguardo carico d'odio, la lama nera e fumante di Sorcerak a pochi centimetri dal tuo collo. Ti prepari a respingere il suo attacco, ma Honoric continua semplicemente a fissarti negli occhi; tu ricambi lo sguardo senza mostrare la minima paura, e dopo qualche secondo Honoric parla. "Sono stato ingannato da una stupida trappola". Sorcerak sibila in aria, e un attimo dopo crolli a terra, e lì rimani stordito per qualche secondo. Mentre scuoti la testa per schiarirti le idee, vedi Honoric montare a cavallo e allontanarsi. Ti ha risparmiato la vita. Invece di ucciderti, egli ha tagliato la corda che ti teneva appeso all'albero. Ti liberi dalla trappola e prosegui il cammino, scuotendo perplesso la testa. Vai al **13**.

306

"La Tigre dello Spirito sta arrivando" dice l'Angelo Custode con la sua voce profonda, "ma tu non puoi passare". Il Demonio dell'Abisso ti è quasi addosso. Vuoi allontanarti dalla Porta dei Sette Cieli e lasciarti andare al vento etereo nella speranza di sfuggire alle grinfie del Demonio (vai al **285**), oppure preferisci combatterlo, sperando nell'aiuto dell'Angelo Custode (vai al **276**)?

307

Lo Spettro si muove lentamente, e tu fai ricorso a tutta la tua forza nel tentativo di sopraffarlo. Se il tuo attacco fallisce, i suoi artigli ti toccano risucchiando lo spirito vitale dal tuo corpo.

Cavaliere Spettrale
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 20

Se vinci, vai al **327**. Se sei riuscito a colpire lo Spettro, puoi sferrare un altro pugno (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi sferrare un calcio della Tigre che Salta (vai al **313**). Se invece non riesci a colpirlo e hai con te un medaglione portafortuna datoti da Grizell, vai al **287**. Altrimenti vai al **224**.

308

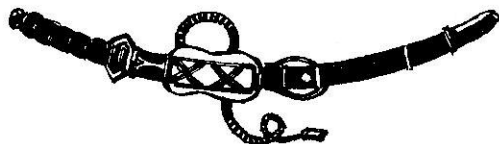
Mentre Onikaba si prepara ad attaccare le caserme, scorgi una corpulenta figura in cima a una delle ville decorate che si ergono lungo il viale: è Golspiel il mercante, e sta gridando un ordine al suo capitano mercenario Antocidas il Guercio. Il capitano scende dal tetto e un attimo dopo appare a capo di una squadra di mercenari, la quale attacca alle spalle i Samurai di Onikaba. La folla scappa impaurita e Onikaba ordina ai suoi uomini di ritirarsi; essi combattono duramente e alla fine riescono a tornare sui loro passi, ma solo venti Samurai sono rimasti in vita. Golspiel ti ha tradito, e ora il suo capitano sta guidando i mercenari verso il Palazzo. Vai al **410**.

309

Il corpo di Aiguchi giace immobile ai tuoi piedi; ti inginocchi vicino ad esso e lo ispezioni. Tra le sue armi trovi una bottiglietta con un'etichetta che recita: "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree". Annotala sul tuo Foglio d'Identità. Ti metti in spalla il corpo del monaco e ti avvii verso il Cancello della Vittoria. Oltre il cancello si trova una piccola capanna; mentre ti avvicini, vedi Maak uscire di corsa e poi subito bloccarsi non appena ti vede, un'espressione di profonda delusione mista a odio dipinta sul volto. "Hai trionfato ancora una volta, Ninja" ti dice con voce vibrante di risentimento. "Per le leggi dell'Anello di Vasch-Ro, ora sei libero di andartene, ma una volta lasciato questo posto, tornerai ad essere un facile bersaglio per i tuoi nemici. E di nemici tu ne hai parecchi". Pronunciate queste parole, egli gira sui tacchi e rientra nella capanna. Posi a terra il corpo di Aiguchi e poi riprendi di corsa il tuo viaggio a est, verso Irsmuncast. Vai al **416**.

310

Salendo fulmineo i gradini del trono, conficchi le tue dita dure come l'acciaio nel collo dell'Usurpatore, proprio sotto l'orecchio, dove si trovano i centri nervosi. La rapidità del tuo attacco coglie di sorpresa il tiranno, e tu balzi all'indietro, aspettandoti di vederlo cadere a terra. Invece, la pelle della creatura diventa rossa come il fuoco e comincia a scoppiare, gonfiandosi innaturalmente; poi all'improvviso degli aculei cominciano a spuntargli sulla schiena con un racca-

pricciante rumore di carne che si squarcia. Davanti a te l'Usurpatore si sta trasformando nel Duca degli Inferi. Lo fissi esterrefatto, paralizzato dalla sorpresa e dall'orrore, mentre gli spuntano le grandi ali da pipistrello, le terribili zanne e gli affilatissimi artigli. Il suo viso, completamente trasformato, è ora una maschera di male infernale. Con sorpresa, lo senti urlare per il dolore: il tuo attacco ha comunque avuto effetto. Il Duca dell'Inferno ha perso 7 punti di Resistenza. Decidi di lanciare un altro attacco ai centri nervosi (vai al **253**) oppure di impiegare le arti marziali (vai al **320**)?

311

La figura tira le redini e si ferma sopra di te, imponente sul suo magnifico stallone. Decidi di parlare per primo e di chiedergli chi o cosa essa sia (vai al **237**) o di rimanere in silenzio (vai al **227**)?

312

Sali in cima alla Colonna della Morte; al solo contatto con la pietra di cui è costituita, la tua pelle viene percorsa da brividi: è come se la colonna pulsasse lentamente di energia spirituale, quasi fosse un oggetto etereo caduto sul pianeta materiale di Orb. Una volta in cima, ti guardi attorno: da lassù riesci ad abbracciare con lo sguardo l'intero Anello di Vasch-Ro. Mentre ispezioni il terreno circostante, per una frazione di secondo intravedi una macchia scarlatta nelle vicinanze della Tana del Cacciatore, più a nord. "Allora è lì che Aiguchi si nasconde!" pensi tra te. Scendi rapidamente a terra mentre il menhir diventa sempre più strano, ti muovi il più rapidamente e silenziosamente possibile attraverso il Bosco dei Duelli fino a quando non raggiungi il bordo della distesa d'alberi; più oltre le dolci ondulazioni di una distesa d'erba alta conducono ad una pila disordinata di rocce e pietre più piccole, le quali segnano il limitare della Tana del Cacciatore. Decidi di rimanere dove sei per assicurarti che Aiguchi non si sia mosso dall'ultima volta che l'hai visto. Vai al **190**.

313

Lo Spettro si muove lentamente, e tu fai ricorso a tutta la tua forza nel tentativo di sopraffarlo. Se il tuo attacco fallisce, i suoi artigli ti toccano risucchiando lo spirito vitale dal tuo corpo.

Cavaliere Spettrale
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 20

Se vinci, vai al **327**. Se sei riuscito a colpire lo Spettro, puoi calciare di nuovo (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure usa un Pugno di Ferro (vai al **307**). Se invece non riesci a colpirlo e hai con te un medaglione portafortuna datoti da Grizell, vai al **287**. Altrimenti vai al **224**.

314

Con un movimento fulmineo ti getti a terra, imitato dal tuo compagno: un secondo dopo un dardo d'acciaio si conficca nel terreno a pochi centimetri da voi. Glaivas balza subito in piedi e si arrampica in fretta in cima alla collina; tu raccogli il dardo e fai lo stesso ma, una volta raggiunto il Ranger, non ti resta che constatare che del tuo invisibile nemico non c'è traccia alcuna. Osservi la freccia e noti che è scanalata e avvelenata: gli assassini sono nuovamente al lavoro. Glaivas suggerisce di dirigervi verso nord, in direzione della Foresta di Arkadan, e aggiunge che se proprio desideri viaggiare attraverso la Valle dei Lich-Kings percorrendo la strada principale, puoi farlo senza il suo aiuto. Prosegui verso nord con Glaivas (vai al **111**)? Oppure continui il tuo viaggio da solo lungo la strada (vai al **136**)?

315

Cerchi di scalare le pareti della fossa, ma non riesci a trovare degli appigli e degli appoggi sicuri dal momento che il terriccio è così friabile. Non ti resta che tirare fuori le strisce di ferro dalla manica del tuo costume, piantarle nelle pareti e servirtene come scalini per uscire dalla trappola. Alla fine ce la fai, ma purtroppo sei costretto ad abbandonare le strisce di ferro nella fossa. Annota che non sei più in grado di bloccare colpi di spada o di armi da taglio fino a quando non potrai recuperare altre strisce di ferro.
Fiotti di luce luminosissima ti investono all'improvviso. Attraversi la porta nascosta, ora spalancata, e ti ritrovi in un'ampia sala circolare. Sul pavimento, proprio di fronte a te, vedi una lastra di pietra, la pietra tombale di un Signore di Irsmuncast morto da tempo. Al centro della stanza si trova un piedistallo di marmo sul quale è posato un sottile cerchio d'oro, adorno di un unico rubino che manda caldi bagliori sanguigni alla forte luce delle fiamme. Quello deve essere l'oggetto che ti è stato detto di impiegare per uccidere l'Usurpatore. Il piedistallo è circondato da un anello di fuoco, ma non riesci bene a capire a cosa servono quelle fiamme... c'è qualcosa di strano in esse, adesso che ci pensi: danno origine a una luce bianca e intensissima, bruciano a tre centimetri di altezza da terra pur essendo di un colore ramato e in qualche modo sembrano all'apparenza inconsistenti. Ti avvicini e fai passare la mano tra le fiamme: un dolore lancinante ti riempie l'anima all'istante, bruciando la parte più tenera del tuo essere. Ti rendi conto che non si tratta di fiamme di natura materiale bensì eterea, che non bruceranno gli abiti e la pelle, ma l'essenza stessa della tua anima. Possiedi una bottiglia contenente le "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree?" Se sì, vai al **225**. Altrimenti vai al **212**.

316

Mentre Honoric indietreggia tra i rododendri per andare a nascondersi dietro un alberello poco più in là, tu noti che egli ha evitato una trappola per animali soltanto per pochi centimetri; se gli lasci prendere fiato e lo induci ad attaccare di nuovo, sei sicuro che prima o dopo calpesterà la trappola. Aspetti un po';

poi, mentre lui avanza verso di te, vedi la trappola stringersi attorno alla sua caviglia fino a quando un albero non troppo lontano si incurva in avanti, e Honoric viene sollevato da terra. Penzolando a testa all'ingiù, appeso ad un ramo dell'albero, il guerriero ti fissa con odio, senza però perdersi d'animo. "Tirami su, Sorcerak" lo senti gridare, e un attimo dopo il suo corpo si solleva al di là della tua portata; appeso all'elsa della sua spada magica, Honoric raggiunge il folto della chioma dell'albero. Una borsa di cuoio cade dalla sua cintura e tu la afferri proprio nell'attimo in cui senti un rumore di zoccoli provenire da oltre le colline: una pattuglia della Legione della Spada di Doom sta per arrivare. Decidi di scappare mentre Honoric sta ancora cercando di sciogliersi dal cavo della trappola. "Mi hai preso in giro, maledetto Ninja! Ma non è finita qui!" lo senti gridare mentre ti allontani. Devi correre il più velocemente possibile se vuoi sfuggire ai tuoi nemici. Annota sul tuo Foglio d'Identità che hai con te la borsa di cuoio di Honoric e vai al **3**.

317

Ti allontani velocemente dal vagabondo, ed egli ti zoppica pateticamente dietro, pregandoti di aspettarlo. Affretti il passo e ritorni verso il parco e, mentre ti volti a guardare la figura del vagabondo, illuminata dalla fiamma delle torce, rifletti che ti ha seguito troppo in fretta per essere menomato. Non è affatto uno zoppo. Aumenti la velocità e lo semini in uno dei vicoli laterali prima di metterti a correre verso il parco e girare a est. Vai al **269**.

318

Prima che tu abbia il tempo di muovere un muscolo, l'Angelo Custode, che sembra aver indovinato le tue intenzioni, pronuncia un'unica parola: "Llandymion". Un attimo dopo ti ritrovi ricongiunto al tuo corpo inerte. Glaivas ha un sussulto di sollievo non appena vede che ti muovi di nuovo: il tuo corpo, infatti, è rimasto completamente immobile per parecchio tempo. Ma il mulinello di foglie ricomincia ad agitarsi proprio davanti a te, e purtroppo tu hai già consumato la tua radice di mandragola. Annota che non puoi raggiungere più il pianeta spirituale. Decidi di sferrare un Calcio del Cavallo Alato contro il mulinello di foglie (vai al **116**), oppure preferisci avvicinarti a Glaivas e vedere cosa succede (vai al **128**)?

319

Dici alla vecchia veggente di non avere dell'oro, al che il suo sorriso si trasforma in un ghigno repellente. "Una sola cosa ti dirò gratis, straniero. Prendi la strada che da qui si diparte verso nord e parla al vagabondo". La ringrazi e te ne vai. Imbocchi la strada che si diparte verso nord in direzione dei grandiosi edifici (vai al **254**) oppure quella che va verso sud e porta al parco (vai al **269**)?

320

"Così osi sfidare Astaroth, settimo Duca degli Inferi, misero mortale!" La pelle del duca infernale brucia di fuoco rosso e incandescente, le grandi ali di pelle spessa mandano un puzzo rivoltante che ti fa barcol-

lare. Imprecando contro la cattiva sorte che ti ha fatto incontrare Astaroth, uno dei più potenti abitatori dei Nove Inferni, fai ricorso a tutto il tuo coraggio e ti prepari a combatterlo. Decidi di sferrare un calcio, il Calcio del Cavallo Alato o Attacco di Kwon (vai al **267**) o di tentare con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **260**)?

321

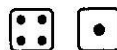
Ti scansi di lato per evitare la lama di Aiguchi; a poco a poco i tentativi di colpirti si fanno sempre più deboli, fino a cessare del tutto. Stringi la Garrotta ancora un po', e dopo un paio di secondi il corpo del monaco si irrigidisce del tutto. Hai ucciso il Maestro d'Armi. Ti avvicini al suo corpo e lo ispezioni, tra le sue armi trovi due bottigliette; la prima è piena di un liquido verde, una pozione risanante che potrai ingerire in qualsiasi momento, recuperando così 8 punti di Resistenza; la seconda reca un'etichetta che recita: "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree". Riporta le tue bottiglie sul tuo Foglio d'Identità. Ti metti in spalla il corpo del monaco e ti avvii verso il Cancello della Vittoria. Oltre il cancello si trova una piccola capanna; mentre ti avvicini, vedi Maak uscire di corsa e poi subito bloccarsi non appena ti vede, un'espressione di profonda delusione mista a odio dipinta sul volto. "Hai trionfato ancora una volta, Ninja" ti dice con voce vibrante di risentimento. "Per le leggi dell'Anello di Vasch-Ro, ora sei libero di andartene, ma una volta lasciato questo posto, tornerai ad essere un facile bersaglio per i tuoi nemici. E di nemici tu ne hai

parecchi". Pronunciate queste parole, egli gira sui tacchi e rientra nella capanna. Posi a terra il corpo di Aiguchi e poi riprendi di corsa il tuo viaggio a est, verso Irsmuncast. Vai al **416**.

322

Proprio all'ultimo momento Aiguchi percepisce la tua presenza e si volta proprio nell'attimo in cui fai ricorso alla tua Energia Interiore. Il tuo Pugno di Ferro lo colpisce alla spalla, scaraventandolo a terra, il volto contratto da un'espressione di dolore, e facendogli perdere 10 punti di Resistenza. Aiguchi riesce tuttavia a riprendersi; balza in piedi e afferra la lunga spada dalla lama ricurva, la Naginata. "Notevole, Ninja, davvero notevole" bofonchia tra i denti. "Ma non è abbastanza. Ricorda che io sono un Maestro d'Armi!" Poi esegue una serie di movimenti come se stesse combattendo contro più avversari, una specie di danza della morte che non manca di impressionarti. È davvero molto veloce, ma sarà poi veloce quanto te? Dopo qualche secondo il monaco comincia ad avanzare, la lama della lancia costantemente puntata contro la tua gola. Cominciate a girare l'uno attorno all'altro, lentamente; poi all'improvviso egli fa per scagliare la lancia contro il tuo ventre, ma tu riesci a parare l'attacco con il braccio. Per un breve attimo ti trovi tanto vicino a lui che la sua Naginata potrebbe colpirti. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, capisci che Aiguchi è troppo veloce e che non riusciresti a colpire i suoi centri nervosi; dovrai prima rallentare i suoi movimenti. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o, ancora, decidi di aspettare il momento adatto e, servendoti della tua Energia Interiore, cerchi di strappargli la sua Naginata (vai al **10**)?

323

A poco a poco senti le tue difese psichiche cedere sotto l'assalto della creatura. Fai immediatamente ricorso alle tue riserve di energia interiore e trovi la forza di resistere al Vecchio Crudele. Togli 1 punto dalla tua Energia Interiore. Riesci a percepire la sorpresa e la delusione che infuriano nella mente del tuo avversario. Egli raddoppia la forza dell'attacco psichico, e ti sembra quasi di percepire il suo corpo irrigidirsi nello sforzo terribile.
Cerchi di lanciare uno Shuriken contro il Vecchio per interrompere l'assalto psichico (vai al **347**) oppure preferisci continuare a resistere all'attacco (vai al **358**) o ancora, se sei in grado di fingere una Morte Apparente, decidi di cadere in stato di trance in modo da impedire al Vecchio di raggiungere la tua mente con la sua (vai al **369**)?

324

La figura tira le redini. Decidi di scagliare uno Shuriken (vai al **274**), o cerchi di sbalzare il cavaliere di sella con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **127**)?

325

La furia dell'attacco di Honoric ti costringe a indietreggiare verso un boschetto di pini nani. Ti sembra che Sorcerak ti segua dappertutto, e persino le tue maniche di ferro sono state perforate dalla sua lama micidiale. Se possiedi la capacità di Scassinare Serrature e Neutralizzare Trappole, vai al **293**. Altrimenti vai al **282**.

326

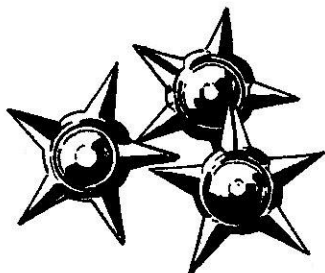
Volti rapidamente la testa verso la collina appena in tempo per vedere un dardo che sfreccia verso il tuo petto. Se possiedi la capacità dell'Intercettazione, vai al **281**. Altrimenti puoi solo tentare di fare del tuo meglio per parare la freccia con la tua manica di ferro. La tua Difesa contro il proiettile è 6. Se non riesci a pararlo, vai al **272**; se invece ce la fai, vai al **281**.

327

Hai sconfitto lo Spettro, il quale si volta e scappa. La pergamena di Glaivas sembra aver ridotto in cenere un altro dei vostri avversari: il Ranger, infatti, ha scagliato l'Incantesimo di Morte contro la creatura, le cui fattezze hanno subito una decomposizione istantanea di secoli. Anche il quarto cavaliere spettrale si volta e se la dà a gambe, imitando i suoi compagni. Avete combattuto e vinto la Compagnia Spettrale. Se hai portato con te Grizell, la fanciulla schiava, all'imboccatura del canyon, vai al **340**. Altrimenti, Glaivas si augura che non incontriate altri membri della Compagnia Spettrale, perché questa volta non avreste mezzi per combatterli e avreste scarse possibilità di sopravvivenza. Avete attraversato la Valle dei Lich-Kings da una parte all'altra. Vai al **299**.

328

La tua capacità di individuare oggetti nascosti ti fa percepire la presenza di un'apertura quadrata sul fianco della Collinetta, dove l'erba, per qualche ragione, non è cresciuta. Stai esaminando l'apertura quando all'improvviso il terreno ti viene a mancare sotto i piedi e precipiti di sotto. Atterri sano e salvo e ti ripari la testa dalla pioggia di terriccio e pietre che segue la tua caduta. Sbatti le palpebre e capisci che la finestrella che avevi visto di fuori serve a illuminare una sorta di piccola stanza. L'aria è densa e pesante, e il pavimento è coperto da un mantello di polvere: evidentemente questo luogo è rimasto indisturbato per secoli. Dalla parete nord un tunnel si diparte nell'oscurità, ma è ciò che si trova al centro della stanza ad attirare la tua attenzione: sopra un basso lastrone di marmo giace un cadavere mummificato; la pelle sottile come carta di pergamena si tende su un teschio che pare quasi ghignare crudelmente, mentre brandelli di abiti un tempo ricchi ed eleganti fasciano un corpo avvizzito come una prugna secca. Stringi gli occhi e vedi infilzato nel petto del cadavere un bellissimo pugnale

dall'impugnatura d'avorio, con incisa sopra un'unica runa che pare mandare una sorta di bagliore magico. Due candelabri d'argento sono sistemati ai lati del corpo, le candele consumate da tempo ancora incastrate negli appositi supporti. La lastra di marmo reca disegni che rappresentano uccisioni e atti di sangue di vario tipo; un silenzio di morte riempie la sala, mentre un brivido gelido ti corre lungo la spina dorsale. Decidi di proseguire lungo il tunnel di nord (vai al **367**) o di estrarre il pugnale dal petto del cadavere (vai al **356**)?

329

Lo Shuriken d'argento sibila attraverso la Sala del Trono e colpisce il bersaglio, conficcandosi nella gola dell'Usurpatore. Eppure il sorriso non abbandona la sua faccia. La stella d'argento si stacca dalla ferita e cade a terra con un rumore metallico... il sangue che fuoriesce dalla ferita non è rosso, bensì nero! Dapprima sembra che lo Shuriken abbia avuto qualche effetto: la pelle dell'Usurpatore diventa del color della brace, scoppia e si gonfia innaturalmente. Poi all'improvviso degli aculei cominciano a spuntargli sulla schiena con un raccapricciante rumore di carne che si squarcia. Davanti a te l'Usurpatore si sta trasformando nel Duca degli Inferi. Lo fissi esterrefatto, paralizzato dalla sorpresa e dall'orrore, mentre gli spuntano le grandi ali da pipistrello, le terribili zanne e gli affilatissimi artigli. Il suo viso, completamente trasformato, è ora una maschera di male infernale. Con sorpresa, lo senti urlare per il dolore: il tuo veleno lo ha ferito. Il Duca dell'Inferno ha perso 6 punti di Resistenza. Decidi di lanciare un altro Ago Avvelenato (vai al **336**) oppure di impiegare le arti marziali (vai al **320**)?

330

Il viaggio trascorre senza incidenti, e ben presto avvistate la costa del Doomover. Dal momento che non hai alcun desiderio di entrare nella città - un posto pericoloso, dove Honoric comanda la Legione della Spada di Doom - chiedi al capitano di avvicinarsi alla costa qualche miglio più a sud. Da qui raggiungi a nuoto la spiaggia e ti ritrovi ancora una volta nel Manmarch. Sta calando l'oscurità, perciò ti addentri nella terraferma per qualche miglio e poi ti accampi per la notte nei pressi di un gruppo di folti alberi. Il mattino successivo ti alzi molto presto e ti incammini a passo spedito verso nord-est, in direzione delle Barrow Swales e di Irsmuncast. Vai al **5**.

331

Dopo aver chiamato la Tigre dello Spirito, vedi una figura sinuosa prendere forma alle spalle dell'Angelo Custode sul sentiero argentato. È una tigre perfetta, con la pelliccia bianca e gli occhi azzurri, la Tigre dello Spirito, servitore di Kwon il Redentore. La faccia del Demonio diventa una maschera d'ira quando questi capisce che, proprio ad un passo dalla vittoria, la preda sta per essergli sottratta. La magnifica tigre bianca, perfetta e possente, si lancia in avanti all'attacco, e una lotta sanguinosissima ha subito inizio; la Tigre dello Spirito, generalmente calma e docile, azzanna e affonda gli artigli affilati nella carne coriacea del demone, incurante degli aculei cornei che questi continua a infilare nella sua testa immacolata. Alla fine il Demonio dell'Abisso si rende conto che la morte è vicina; le appendici cornee continuano a colpire i fianchi del felino, ma le zanne di quest'ultimo feriscono mortalmente il collo del demone, e un attimo dopo la creatura infernale si dissolve nell'etere, mentre il suo spirito malvagio viene trasportato nel regno dell'Oltretomba. Stai per ringraziare la Tigre dello Spirito quando l'Angelo Custode pronuncia una sola parola: "Llandymion", dopo di che ti ritrovi improvvisamente ricongiunto al tuo corpo inerte. Glaivas ha un sussulto di sollievo non appena vede che ti muovi di nuovo: infatti il tuo corpo è rimasto a lungo assolutamente immobile. Gli racconti in fretta quanto è successo, poi vi sistemate tra gli aghi dei pini per riposare ancora un po', liberi dalla presenza minacciosa e cupa che nelle ultime ore ha tormentato i vostri

spiriti. Il giorno dopo vi svegliate di buona mattina e proseguite il vostro viaggio. Vai al **414**.

332

Con un movimento fulmineo e ben studiato, fai passare la Garrotta attorno al collo di Aiguchi; questi emette un grido strozzato e fa cadere l'arco, le mani che armeggiano all'altezza del collo in un tentativo disperato di proteggersi la gola. Tu stringi la presa e lo costringi prima in ginocchio, poi a terra. All'improvviso, però, un lungo coltello compare nella mano destra del tuo avversario; con le ultime forze che gli rimangono, il monaco tenta di affondare la lama affilata nelle tue costole. Gioca i dadi per una Parata. La tua Difesa è 5. Se riesci a parare l'attacco di Aiguchi, vai al **321**. Altrimenti, vai al **153**.

333

Ti volti e torni rapidamente indietro lungo il tunnel che hai lasciato in mezzo alla distesa di grano; Glaivas, però, è andato avanti. Ben presto arrivi ai piedi dell'alta Palizzata di Spine; ti alzi in piedi per scavalcarla e scappare, ma all'improvviso senti un grido alle tue spalle: ti volti e vedi che, guidati dal falco nero, gli halvorc ti hanno seguito. Glaivas è riuscito a scappare, ma tu ti ritrovi intrappolato tra la Palizzata e una ventina di lance puntate contro la tua schiena. Se possiedi la capacità dell'Intercettazione, vai al **222**. Altrimenti vai al **203**.

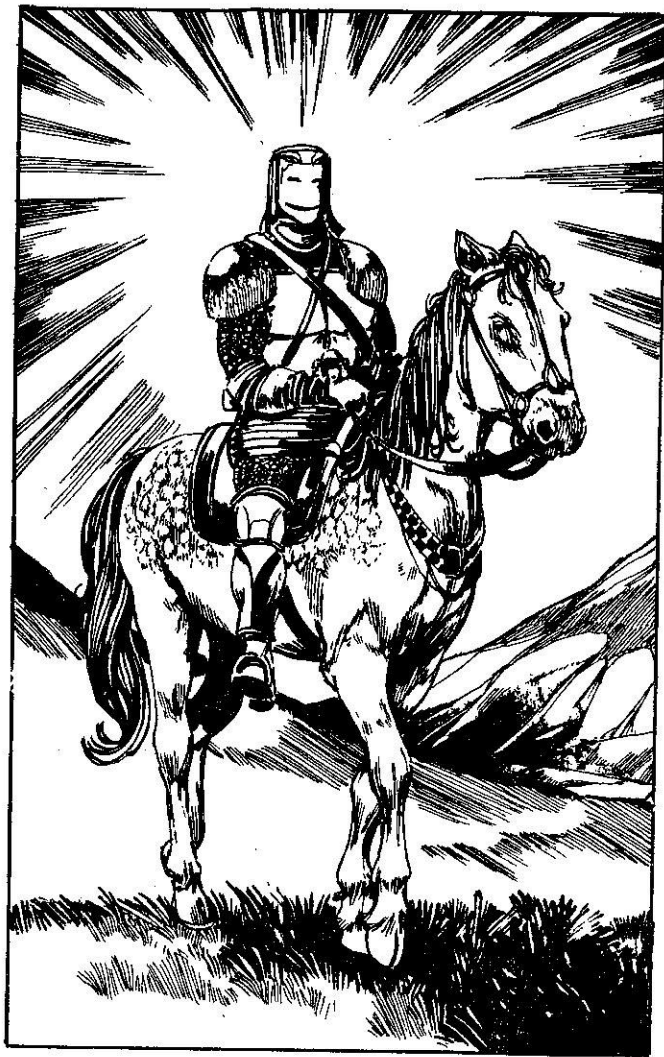
334

La potenza del tuo attacco coglie Honoric di sorpresa; egli indietreggia barcollando verso un cespuglio di rododendri. Deciso a non lasciargli un solo attimo di respiro, lo segui senza esitare. Se sei in grado di Scassinare Serrature e Neutralizzare Trappole, vai al **316**. Altrimenti vai al **305**.

335

Combatti disperatamente ma non c'è più niente da fare, giacché il tuo spirito è ormai esausto. I poteri psichici del Vecchio Crudele sono troppo potenti, e l'ultima cosa che senti è la sua crudele risata, mentre la tua mente viene ridotta a brandelli, come un foglio di sottile pergamena. Ben presto vieni trasformato in un vegetale senza volontà, condannato a vagare senza meta e senza intelligenza per il resto dei tuoi giorni, tenuto in vita soltanto dal capriccio di uno dei seguaci di Vile, Nemesis e Vasch-Ro.

336

L'abito dorato si è stracciato a poco a poco e ora sta scivolando via dal torso color della brace del Duca degli Inferi. L'ago avvelenato colpisce il bersaglio e si conficca nella pelle del mostro, ma subito comincia ad annerirsi e a ridursi in cenere senza sortire alcun effetto. Il Duca degli Inferi avanza torreggiando sopra di te, minaccioso come la morte stessa. Dovrai combatterlo con le tue arti marziali. Vai al **320**.

337

Glaivas afferma che se hai davvero molta fretta, potete anche correre il rischio di avanzare allo scoperto lungo la strada principale; perciò proseguite il vostro cammino, sorpassando di tanto in tanto qualche contadino o qualche venditore ambulante, uno dei quali talmente insistente nelle sue profferte di merce che Glaivas è costretto a tirar fuori la spada per liberarsene. A metà pomeriggio la strada comincia a salire tra sinuose colline coperte di alberi, al che il Ranger ti avverte di stare attento a possibili imboscate. All'improvviso sentite un rumore metallico proveniente da una macchia di cespugli sopra di voi. Ti volti per vedere (vai al **326**), oppure ti getti a terra (vai al **314**)?

338

Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, il controllo dei centri nervosi, e desideri usarla, vai al **310**. Se invece preferisci sferrare un Calcio della Tigre che Salta contro l'uomo disarmato, vai al **298**.

339

Ti stai avvicinando alle colline quando senti il rumore metallico di un'armatura e lo sbuffo di un cavallo provenire da dietro una bassa collinetta. Un attimo dopo una bizzarra apparizione sbuca a poco a poco da dietro la cima della collina; la luce del giorno si riflette sulle punte di un elmo di bronzo, e mano a mano che si avvicina, i raggi del sole circondano di un alone luminoso la testa del cavaliere, il cui viso è nascosto da una maschera simile a quella di certi mimi, con

soltanto due fori per gli occhi e un'apertura orizzontale all'altezza della bocca, simile - rifletti - a un ghigno sinistro. La creatura è vestita da capo a piedi di una scintillante armatura bronzea, e lo stallone è un magnifico animale di notevoli dimensioni; la figura sembra quasi una statua di metallo, immobile e misteriosa in groppa al suo cavallo. Essa si avvicina in silenzio; noti che una grande spada le pende dietro la schiena, l'elsa che sbuca da dietro la spalla sinistra. Decidi di attaccare prima e poi di fare delle domande (vai al **324**), di rimanere fermo e aspettare (vai al **311**) o di scappare e forse ferire il cavallo nel caso egli cominci a inseguirti (vai al **301**)?

340

Per Grizell non c'è più niente da fare. La magia della pergamena è ormai esaurita, e dovete abbandonare il giovane e fragile corpo della ragazza, ormai morta. Glaivas spera di riuscire a evitare gli altri membri della Compagnia perché, se vi dovessero trovare, avreste ben scarse possibilità di sopravvivenza. Girate attorno alle montagne e entrate nei territori selvaggi all'alba. Avete attraversato la Valle dei Lich-Kings da una parte all'altra. Vai al **299**.

341

Mentre l'uomo-lupo si scaglia contro di te, tu corri verso di lui e poi balzi in aria facendo una capriola e passandogli oltre. Il tuo avversario viene colto di sorpresa, perciò puoi aggiungere 2 al tuo Modificatore d'Attacco soltanto per questo attacco mentre egli si volta per affrontarti.

Se possiedi uno Shuriken d'argento e desideri lanciarlo, vai al **200**. Altrimenti puoi provare con un Pugno di Ferro (vai al **67**), o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **219**) o un atterramento Denti di Tigre (vai al **364**).

342

Continuate a strisciare nel campo di grano, mentre il gracchiare del falco echeggia nelle tue orecchie. Dopo un po' sentite un rumore davanti a voi; Glaivas si irrigidisce, ed entrambi sollevate il viso per vedere di cosa si tratta. Siete stati circondati! Davanti a voi, infatti, si trovano dieci svart, orchi dagli occhi gialli armati di spadini affilatissimi; alle vostre spalle e ai vostri fianchi numerosi halvorc brandiscono le lunghe lance, puntandole minacciosamente contro di voi. Siete costretti ad affrontarli e combattere. La spada di Glaivas sibila in aria, e un attimo dopo vi gettate entrambi in avanti, pronti a colpire. Purtroppo, però, prima che abbiate il tempo di muovervi, il falco nero ritrae le grandi ali e si getta in picchiata contro il tuo viso, gli artigli crudelmente spiegati e pronti a graffiarti. La tua Difesa contro il suo attacco è 7. Se non riesci a fermarlo, vai al **252**; se sì, il falco si leverà in

volo prima che tu riesca a fermarlo, mentre gli orchi hanno il tempo di attaccarvi. Vai al **241**.

343

"Vieni, seguimi!" ti dice il vagabondo, prendendoti per un braccio e avviandosi zoppicando giù per una stradina laterale immersa nell'oscurità. Ti dice di essere stato un mercenario, un tempo, prima che un orco lo ferisse alla gamba. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **238**. Altrimenti, continua a leggere. Sembra intuire che tu sei uno straniero, ma non ti fa nessuna domanda. Alla fine ti ritrovi davanti alla porta di una taverna, il cui cartello recita: "Ostello dell'Edge". Chiedi al vagabondo che cosa esso significhi, e lui ti risponde che la gente di Irsmuncast chiama le Budella di Orb (il Rift) l'Edge. La locanda è costituita principalmente da un enorme salone con il soffitto a volta, pieno di cento anime e più, delle quali soltanto la metà umane. Il resto è composto da orchi, halvorc e un gruppo di uomini-lupo di aspetto poco raccomandabile, dall'aria molto arrogante; hanno musi da lupo e corpi semi-umani, e sono alti più di due metri. Alcune cameriere portano i boccali pieni agli avventori seduti su panche o tavoli bassi. Il vagabondo si allontana per farsi un paio di bicchieri (e forse più), perciò tu decidi di scoprire qualcosa che ti riveli lo stato d'animo della città. Ti avvicini a un gruppo di halvorc (vai al **54**), o preferisci sedere da solo per tentare di carpire qua e là brandelli di conversazione (vai al **33**)?

344

Il panico ti assale quando ti accorgi che il vento etereo ti sta trasportando sempre più lontano dal tuo corpo immobile, bersaglio dell'attacco del Demonio. Cerchi di ricongiungerti a esso prima che sia troppo tardi, ben sapendo che se il tuo corpo verrà ucciso, la tua mente rimarrà in balia del vento etereo fino a quando la tua anima non raggiungerà le spiagge grigie del limbo, dove rimarrà per l'eternità. Ma non ce la fai: il vento è troppo forte. Poi, all'improvviso, ti rendi conto che è già da un po' che non senti il dolore per le ferite del tuo corpo. Se pensi di essere morto, vai al **374**. Se invece credi di essere ancora vivo, vai al **383**.

345

Non trovi niente di particolare. Decidi di salire in cima alla Collina (vai al **300**), di allontanarti e dirigerti verso il Cancello della Vittoria (vai al **250**) o di seguire il sentiero verso nord fino all'incrocio (vai al **273**)?

346

La concentrazione di Honoric è al massimo, e la sua abilità come guerriero è troppa: il tuo tentativo di atterramento fallisce. Mentre scivoli verso di lui, infatti, egli indietreggia e ti ferisce alla coscia con la sua spada magica. Un dolore lancinante esplode nella tua gamba destra, e a te sembra che la punta della lama sia avvelenata. Perdi 1 Dado + 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, i tuoi fulminei riflessi ti salvano da morte sicura; ti scansi di lato mentre la potente lama nera affonda nel terreno a pochi centimetri da te. Balzi

in piedi preparandoti a combattere ancora una volta. Decidi di impiegare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **365**) o un Colpo del Cobra (vai al **354**)?

347

Ti costringi ad allungare la mano per afferrare lo Shuriken, ma lo sforzo è davvero terribile. Lancia i dadi per la Fortuna, togliendo 2 al tuo Modificatore della Fortuna soltanto per questo lancio. Se la Fortuna ti sorride, vai al **380**. Altrimenti, il tentativo di lanciare uno Shuriken distrae le tue difese psichiche. Vai al **335**.

348

Ti guardi alle spalle e vedi che la distanza che ti separa dal mostro è considerevole; scruti il terreno intorno a te e cerchi un posto adatto per pregare. Non c'è nessun tempio dedicato a Kwon il Redentore, ma vedi un grande mucchio di pietre sistemato in cima a una collinetta; deve trattarsi di un antico tempio dedicato a Allmother, Preservatrice di Vita, eretto da qualche antica tribù che un tempo abitava queste zone. Decidi di salire in cima alla collina (vai al **360**), di pregare nella verde valletta in cui ti trovi (vai al **372**) o di tornare sui tuoi passi verso il Tempio di Kwon nella città di Mortavalon (vai al **387**)?

349

In un batter d'occhio scagli un ago avvelenato con mira precisissima; il proiettile affonda nella fronte dell'Usurpatore, il quale emette un grido acuto di dolore quando il veleno comincia a fare effetto. Aspetti di vederlo morire in agonia, ma invece un'orrenda metamorfosi avviene sotto i tuoi occhi. Dapprima sembra quasi che il veleno gli bruci la carne, facendola diventare rossa; poi all'improvviso degli aculei cominciano a spuntargli sulla schiena con un raccapricciante rumore di carne che si squarcia. Davanti a te l'Usurpatore si sta trasformando nel Duca degli Inferi. Lo fissi esterrefatto, paralizzato dalla sorpresa e dall'orrore, mentre gli spuntano le grandi ali da pipistrello, le terribili zanne e gli affilatissimi artigli. Il suo viso, completamente trasformato, è ora una maschera di male infernale. Con sorpresa, lo senti urlare per il dolore: il tuo veleno lo ha ferito. Il Duca dell'Inferno ha perso 6 punti di Resistenza. Decidi di lanciare un altro Ago Avvelenato (vai al **336**) oppure di impiegare le arti marziali (vai al **320**)?

350

Giaci semi-incosciente nella regione più pericolosa del mondo di Orb. Hai di nuovo degli incubi: sogni le grosse mani del Golem che ti serrano la gola, ma,

esausto per le fatiche che hai dovuto affrontare, continui a dormire per un giorno e una notte. Alla fine ti svegli, ti stiracchi e ti guardi attorno (puoi recuperare 4 punti di Resistenza): a ovest ci sono le colline verdi d'alberi, a nord la terra scura e spaccata dalle crepe che circonda le Budella di Orb. Sentendoti ancora un po' assonnato e stordito, ti dirigi verso nord-ovest, ansioso di allontanarti il più in fretta possibile dal Rift. Vai al **339**.

351

Domandi ai sacerdoti alcune cose riguardanti la disponibilità delle loro truppe e i tempi dell'attacco ed essi ti rispondono di essere degli esperti in proposito. "Sei sicuro che questo sia il momento giusto?" ti chiede uno di loro. Rispondi che la città ti sembra pronta alla ribellione e che a tuo avviso è giunto il momento di attaccare. Essi annuiscono e ti dicono sorridendo di essere degli esperti anche in rivoluzioni. "Tutte le cose avvengono al momento giusto" commenta uno dei tre. Poi all'improvviso la sala dei ricevimenti si vuota di nuovo, entra uno scriba e ti guida fuori dal tempio. Guardi la grande meridiana e ti accorgi che un'altra ora è passata. Se decidi di contattare un'altra fazione che non hai ancora avvicinato, puoi parlare alle Vergini dello Scudo di Dama al **296**, ai mercanti dell'emporio al **184**, oppure puoi cercare di aizzare la folla al **68**. Se invece pensi di avere l'aiuto che ti serve, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

352

Mano a mano che ti avvicini al baratro del Rift, la vegetazione lascia il posto a un panorama cupo e inospitale; grosse buche e profonde crepe segnano il terreno circostante, mentre getti di vapore caldo si levano dalle spaccature della terra. Il Golem continua a camminare, le braccia tese verso di te, il ghigno imbecille che gli distorce la bocca. Indietreggi fino al bordo dell'abisso, mentre la creatura avanza con le mani tese verso la tua gola; proprio nell'attimo in cui essa sta per serrarti nella sua presa d'acciaio, tu balzi di lato e la colpisci al fianco con un Calcio del Cavallo Alato. Il Golem perde l'equilibrio e precipita in avanti nell'oscurità; non senti nessun urlo, nessun rumore... niente. Forse il mostro è stato inghiottito dagli abissi di Orb. Vai al **411**.

353

Non appena vi mettete a correre, l'inseguimento ha inizio. Gli halvorc si lanciano attraverso il campo di grano brandendo le spade e le fruste, simili a un branco di lupi a caccia della loro preda. Voi siete di gran lunga più veloci e, mentre il falco nero continua a volteggiare sopra le vostre teste per poi sparire più avanti, decidete di non stancarvi troppo e di mantenere soltanto una certa distanza tra voi e i vostri inseguitori. Ad un certo punto, dopo qualche minuto di corsa, riuscite a spiare un gruppo di donne e uomini incatenati e vestiti di stracci, impegnati a spaccare delle pietre in un campo; alcuni orchi muniti di fruste fanno la guardia. Girate attorno al campo e alcune delle

sentinelle cominciano ad inseguirvi mentre gli schiavi si alzano e vi fissano sorpresi e mezzi imbambolati, approfittando dell'interruzione per riposarsi un po'; nei loro volti senza speranza leggi chiaramente la condanna dei loro cuori: nessuno è mai riuscito a scappare dalla Palizzata di Spine. Vai al **264**.

354

La lama di Honoric sibila in aria a velocità incredibile, mentre tu sferri il tuo attacco.

Honoric
Difesa contro il Colpo del Cobra: 8
Resistenza: 24
Danno: 1 Dado + 5

Se hai ridotto la resistenza di Honoric a 12 o meno, vai al **334**. Se colpisci Honoric e possiedi la capacità del Controllo dei Centri Nervosi, egli perde 11 punti di Resistenza, ma non puoi impiegare il Controllo dei Centri Nervosi e l'Energia Interiore contemporaneamente. Se non hai ferito seriamente il tuo avversario, ora devi affrontare la sua spada magica, la quale sibila in aria più veloce della luce. La tua Difesa contro la terribile lama nera è 7. Se i tuoi punti di Resistenza si riducono a 6 o meno, e sei ancora vivo, vai al **325**. Altrimenti puoi sferrare un altro colpo (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi attaccare con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **365**) o tentare un atterramento Coda di Drago (vai al **346**).

355

Il sole splende nel cielo, ed è il primo giorno del Demondim, quando assieme a Glaivas il Ranger lasci la città di Tor. Glaivas ha addestrato molto bene la gente di questa città, e su di essa egli sa di poter contare nel caso Honoric, comandante della Legione della Spada di Doom, decidesse di attaccare; ad ogni modo crede sia abbastanza sicuro assentarsi nel mese del Demondim. Di recente ha subito un attentato da parte della Setta degli Assassini, ed è anche venuto a sapere che uno di questi fanatici, Mandrake, il Maestro della Setta che ora si trova nella lontana Wargrave Abbas, ha fatto sapere di nutrire qualche interesse per i tuoi territori. Glaivas suggerisce di lasciare le strade affollate che collegano i molti villaggi e le cittadine attorno a Tor e di dirigervi a nord, verso la densa foresta di Arkadan. Se sei d'accordo, vai al **111**. Se invece suggerisci di avanzare più speditamente lungo le strade normali, vai al **337**.

356

Ti avvicini alla lastra di marmo e chiudi lentamente le dita attorno all'impugnatura d'avorio; tiri, e il pugnale scivola fuori dal corpo della mummia senza difficoltà. Un getto d'aria gelida sembra riempire improvvisamente la stanza; poi, come quasi ti aspettavi, le palpebre della mummia tremolano un po' e poi si sollevano a rivelare due spaventose pupille rosso fuoco. All'improvviso le mani scheletriche della creatura si allungano verso di te e ti stringono alla gola. Cerchi di respirare mentre gli artigli affondano nella carne. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il dolore ti fa reagire. Decidi di colpire il polso della creatura con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **382**), di affondargli il pugnale nel petto (vai al **398**) o preferisci servirti del tuo Acciarino per dare fuoco ai suoi vestiti (vai al **210**)?

357

Il viaggio verso le montagne dura parecchi giorni. Attraversi a nuoto il fiume Greenblood, e il mostro ti segue camminando sul letto del fiume: non può affogare perché non ha bisogno di ossigeno. Poi attraversi la strada che conduce da Foreshadowing alla città di Greyguilds-on-the-Moor. Non osi fermarti a dormire e rimani invece con gli occhi sempre aperti; soltanto il tuo allenamento e la tua forza davvero titanica ti permettono di resistere. Alla fine raggiungi le colline ai piedi delle Montagne del Corno e ti avvii verso un alto picco. Se sei un bravo Arrampicatore, vai al **151**. Altrimenti, sei nelle mani della Fortuna mentre tenti

di scalare la cima. Decidi di correre il rischio e di cominciare l'arrampicata (vai al **142**) oppure preferisci girare a est e poi a nord verso le colline verdi di foreste (vai al **97**)?

358

Se non hai più nessuna Energia Interiore, vai al **335**. Se ne hai ancora, continua a leggere. Senti gli artigli psichici del Vecchio stringersi orribilmente attorno alla tua mente; ti manca quasi il respiro, tanto potente è il suo attacco, ma in qualche modo riesci a fare ricorso alle tue riserve di energia. Togli 1 punto alla tua Energia Interiore. Alcuni minuti di pura agonia ti mettono ulteriormente alla prova, dopo di che l'attacco cessa all'improvviso. Barcolli e indietreggi, la testa che ti gira, le membra intorpidite, ma riprendi subito il controllo di te stesso. Il Vecchio indietreggia di qualche passo e ti dice: "Sei davvero forte, Vendicatore, più forte di quanto pensassi. Ma ce la farai a resistere a questo?" A quelle parole, vedi i suoi tentacoli svolazzare in aria, eseguendo una sorta di complicato rituale a te sconosciuto. Poi, all'improvviso, davanti ai tuoi occhi si materializza un'esatta replica di te stesso. Spalanchi la bocca per la sorpresa, ma ti riprendi in tempo e assumi la posizione dell'Arte della Tigre, pronto a sferrare un calcio. Il Vecchio si trova in piedi alle spalle del tuo sosia, in silenzio. Decidi di attaccare il tuo doppio (vai al **408**) oppure di attraversarlo e attaccare il Vecchio Crudele (vai al **400**)?

359

Alla debole luce delle torce noti che il viso della donna ha un'espressione severa e preoccupata. Decidi di chiedere la strada per raggiungere il Tempio di Kwon (vai al **292**) o preferisci lasciar perdere e cercare una taverna dove tastare l'umore della gente (vai al **401**)?

360

Sali in cima alla collina; il panorama è bellissimo di lassù, con a sud le dolci colline in mezzo alle quali scorre il Greenblood e a nord i boschi e i prati pieni di fiori. Il mucchio di pietre - l'antico tempio dedicato alla dea Allmother - è alto quasi tre metri; ti arrampichi in cima e cominci a pregare. Decidi di chiedere aiuto alla dea come colui che intende ristabilire il Bene e la Legge nella città di Irsmuncast (vai al **371**) o come colui che deve combattere non contro un essere vivente ma contro un abominevole mostro originato dalla magia nera (vai al **391**)?

361

Guardi oltre i bastioni e vedi chiaramente Lady Gwyneth in groppa a un cavallo grigio, apparentemente intenta a ispezionare le sue truppe, serrate in ranghi ordinati sul terreno da parata oltre Cross Street; per la

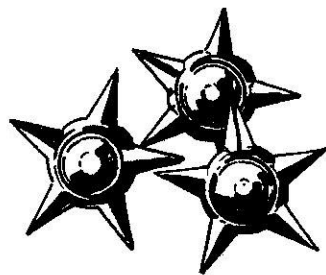
gran parte l'esercito è formato da donne, ma ci sono anche parecchi uomini che reggono lo scudo ovale delle vergini dello scudo; qualcuno indossa l'armatura, il volto celato dalla visiera abbassata. Un esiguo distaccamento di halvorc e soldati umani recante l'emblema dell'Usurpatore si sta avvicinando a passo lento. Il luogotenente di Gwyneth indica la torre dove ti trovi, e immediatamente il trombettiere emette cinque brevi note in successione. Gwyneth grida un ordine e la truppa delle vergini dello scudo si divide in due, una metà diretta verso le caserme, l'altra verso il Palazzo. Il distaccamento di halvorc e soldati umani reagisce con lentezza; molti di loro cadono sotto i colpi delle spade prima di avere il tempo di capire che la rivolta ha avuto inizio. Poi scappano. L'abilità delle guerriere di Gwyneth è davvero strabiliante, e tu ne ammiri il coraggio e la destrezza mentre le osservi combattere contro gli uomini dell'Usurpatore; ben presto giungono in loro aiuto i monaci di Kwon, e per qualche tempo l'esito della battaglia rimane incerto. Ti sporgi ancora un po' e vedi che le caserme stanno resistendo, mentre un gruppo di sacerdoti di Nemesis sta marciando fuori dal tempio per portare soccorso all'esercito dell'Usurpatore. Non puoi fare altro che stare a guardare, perché sarebbe pura follia cercare di farti strada nel palazzo. All'improvviso un'orda di gente appare a circondare i sacerdoti di Nemesis: la folla ha preso parte alla sommossa, si è armata di piccole spade, asce e clave e sta combattendo per disfarsi una volta per tutte del giogo dell'oppressione. I sacerdoti riescono a uccidere molte persone grazie ai loro incantesimi, ma sono ugualmente costretti a ritirarsi. Ormai la rivoluzione è divampata ovunque, e le strade pullulano di soldati e gente comune pronti a dare la propria vita per la libertà. L'esercito nemico cede, e molti monaci e vergini dello scudo irrompono nel giardino del Palazzo. Se lo Shogun Kiyamo dell'Isola dell'Abbondanza ti ha assicurato l'aiuto di cento Samurai sotto la guida di Onikaba e se tu hai ordinato loro di seguirti attraverso il Manmarch anziché attraverso la Valle dei Lich-Kings, vai al **375**. Altrimenti, è solo una questione di tempo prima che l'esercito del tiranno soccomba sotto l'impeto dei rivoluzionari. Vai al **420**.

362

Essa accetta il denaro e poi carezza la sfera di cristallo. "Questa sfera mi collega all'Oracolo degli Oracoli, Terengedion. Vedo che sei un viaggiatore e che vieni da molto lontano ma che non sei mai stato a Terengedion, vicino alla giungla di Khesk. Vedo che vieni da oltre il Mare Infinito, ma il tuo futuro è incerto, straniero. La violenza ti circonda... hai su di te gli occhi della Morte!" La veggente si irrigidisce e poi si china

sulla sfera. Cerchi di sbirciare, ma non riesci a vedere niente.
"Non posso leggerti il futuro perché il tuo destino è incerto" e dette queste parole, la zingara stende un velo nero sulla sfera di cristallo. I veggenti non predicono mai la morte ai propri clienti, ma ti senti grato alla donna per averti comunque lasciato nell'incertezza.
"Ditemi almeno quale strada devo prendere" le chiedi.
"La tua via va ad est" essa ti risponde. Sentendoti vagamente superstizioso, lasci la tenda ed esci nello spiazzo. Decidi di imboccare la via che si dirige verso nord in direzione degli edifici eleganti (vai al **254**) oppure quella che si diparte a est e porta al parco (vai al **269**)?

363

La Sala del Trono è decorata con le insegne dell'Usurpatore, ma riesci a vedere l'ippogrifo e la scacchiera dietro il trono, e ancora più indietro la statua di una donna-guerriero: la dea Dama. Seduto sul trono intagliato c'è l'Usurpatore. Non l'hai mai visto prima, di persona, ma quello sguardo freddo, quel viso crudele eppure a modo suo bello non possono che appartenere al tiranno. Indossa un abito d'oro che scintilla ad ogni suo movimento e porta la corona di rose dorate dei signori di Irsmuncast. Anche se non hai fatto alcun rumore, egli percepisce la tua presenza, si volta e ti guarda mentre balzi nella Sala del Trono. È da solo e non è armato; le porte sono chiuse e non ci sono sentinelle. Tutto ciò che devi fare è ucciderlo e liberare la gente di Irsmuncast dal giogo della sua tirannia una volta per tutte. Fai per prendere uno Shuriken con l'intenzione di scagliarglielo addosso, ma egli ti sorride e ti fa cenno di avvicinarti. Se hai la capacità degli Aghi Avvelenati e intendi usarla, vai al **349**. Se invece decidi di attaccare l'Usurpatore disarmato servendoti delle arti marziali, vai al **338**. Se invece possiedi uno Shuriken d'argento e vuoi usarlo, vai al **329**.

364

Mentre la creatura si rannicchia per saltarti alla gola, tu balzi in aria e tenti di serrare le tue gambe attorno al suo collo per torcerglielo senza pietà.

Uomo-lupo
Difesa contro l'atterramento Denti di Tigre: 7
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado +2

Se sei riuscito ad atterrare la creatura, puoi colpirla con un pugno al **67**, o con un calcio al **219**, mentre essa combatte stesa a terra, aggiungendo +2 al tuo Modificatore di Pugni o Calci soltanto per questo attacco. Se invece non sei riuscito ad atterrare l'uomo-lupo, i suoi

denti affilati si chiudono sulla tua gola non appena ti rialzi in piedi. La tua Difesa è 6. Se sei ancora vivo, puoi provare a colpire il tuo avversario con un Pugno di Ferro al **67** o con un Calcio del Fulmine a Forbice al **219**.

365

Sorcerak sembra seguire ogni tuo movimento mentre fai una finta e poi sferri un Calcio della Tigre che Salta contro la testa di Honoric.

Honoric
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 9
Resistenza: 24
Danno: 1 Dado + 5

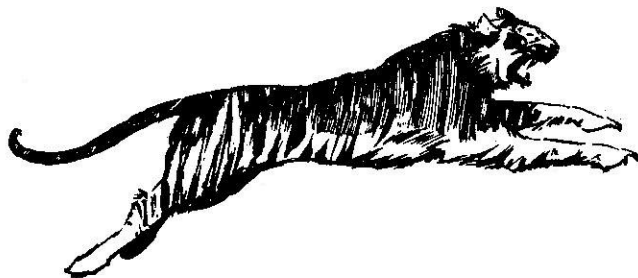
Se hai ridotto la resistenza di Honoric a 12 o meno, vai al **334**. Se colpisci Honoric e possiedi la capacità del Controllo dei Centri Nervosi, egli perde 11 punti di Resistenza, ma non puoi impiegare il Controllo dei Centri Nervosi e l'Energia Interiore contemporaneamente. Se non hai ferito seriamente il tuo avversario, ora devi affrontare la sua spada magica, la quale sibila in aria più veloce della luce. La tua Difesa contro la terribile lama nera è 7. Se i tuoi punti di Resistenza si riducono a 6 o meno, e sei ancora vivo, vai al **325**. Altrimenti puoi sferrare un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo), oppure puoi attaccare con un Colpo del Cobra (vai al **354**) o tentare un atterramento Coda di Drago (vai al **346**).

366

Ti alzi in piedi e, con un unico movimento fluido, lanci il piccolo cerchio a forma di stella in aria. Il metallo scintilla alla luce del sole, ma il falco nero vola troppo in alto, e lo Shuriken ricade a terra tra il grano senza colpirlo. Senti delle grida alla tua destra, ti volti e vedi una banda di venti halvorc, creature di dimensioni umane ma con fattezze da orco; indossano armature di pelle scura e sono armati di lance e fruste. Glaivas ti dà dello sciocco e ti dice di seguirlo prima di mettersi a correre verso nord-est. Vai al **353**.

367

Ti addentri nel tunnel, il quale prosegue per un po' e poi risale verso la superficie; l'apertura è stretta, ma riesci ugualmente a sgusciare fuori. Una volta nuovamente all'aria aperta, ti guardi attorno e vedi un mucchio di pietre sistemate in cerchio a formare una sorta di fossa rotonda: il tunnel sbuca proprio all'interno della Tana del Cacciatore. Ti volti verso sinistra e ti irrigidisci per la sorpresa: oltre il muretto di pietre vedi Aiguchi, accucciato dietro un masso più grande e intento a spiare il boschetto, presumibilmente nella speranza di scorgere qualche traccia della tua presenza. Fortunatamente egli ti volge la schiena, e tu riesci a sgusciare fuori dalla tana senza che lui se ne accorga. Il monaco si trova a circa sei metri di distanza. Decidi

di lanciargli contro un Ago Avvelenato, malgrado egli sia così lontano (vai al **148**), oppure preferisci avvicinarti silenziosamente da dietro (vai al **173**), o ancora gli scagli contro uno Shuriken (vai al **415**)?

368

Glaivas si dice d'accordo sul fatto che, viaggiando verso Irsmuncast lungo il fiume Greybones prima di voltare verso nord, le possibilità di venire scoperto diminuiscono; ma allo stesso tempo ti avverte che i pericoli di quelle zone sono così grandi che potresti non riuscire a raggiungere vivo la tua destinazione: è chiaro che deve essergli successo qualcosa di terribile in quella parte di Orb chiamata la Valle dei Lich-Kings, e ciò che egli ti dice di quelle terre basta a spiegare la reticenza da lui manifestata a bordo dell'*Aquamarin*. Glaivas parla lentamente, mentre l'oscurità cala a poco a poco e le prime gocce di pioggia cominciano a battere contro le lastre del tetto. Il viso del Ranger sembra più pallido nel buio che vi circonda, mentre ti racconta che due esseri che si definiscono immortali governano da tempo quella vallata. Ciascuno dei due ha una propria corte, il primo nelle Mura dell'Ombra - una città le cui mura emanano sempre una strana oscurità, anche quando il sole splende sopra di loro-, il secondo nella Città delle Rune di Doom. Glaivas mormora una preghiera a Allmother mentre parla. La Città delle Rune di Doom si trova sulle rive del Greybones e per più di un millennio è stata governata da un tiranno chiamato il Re Fantasma, un negromante che scoperse i terribili segreti della vita dopo la morte, un essere scheletrico tenuto in vita soltanto dai poteri delle sue magie arcane e dal sacrificio quotidiano di una vergine al suo dio Morte. Al mantenimento dei cittadini provvedono degli schiavi costretti a lavorare i campi da crudeli guardiani simili a orchi, mentre le mura della grande cattedrale dedicata a Morte hanno il colore rosso cupo della carne in putrefazione. Glaivas si offre di guidarti attraverso la Valle dei Lich-Kings, e il mattino dopo, di buon'ora, vi mettete in viaggio. Vai al **355**.

369

Cadi in ginocchio e cerchi di rallentare il battito del tuo cuore, mentre a poco a poco la tua mente si scioglie dalla presa psichica del Vecchio come un pesce che scivoli di tra le mani del pescatore per rituffarsi in acqua. Ben presto raggiungi lo stato di trance meditativo del Ninja dell'Isola dei Sogni Tranquilli, mentre la tua mente è ormai fuori dalla portata di quella del tuo avversario. Qualche attimo più tardi percepisci, come da molto, molto lontano, un acuto dolore nel tuo viso. Ritorni immediatamente a uno stato di coscienza

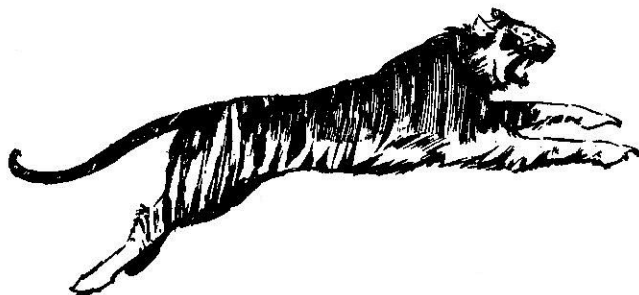
e vedi l'orribile creatura china su di te: gli orrendi tentacoli che gli spuntano da sotto il naso sono ora avvinghiati attorno alla tua testa, mentre la piccola bocca con i denti aguzzi sta cercando di morderti sul collo. I tentacoli sembrano emettere un acido corrosivo che ti sta consumando la pelle. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, sferri un Colpo del Cobra che sortisce un effetto istantaneo. Il Vecchio balza all'indietro, si piega per il dolore e ti dice: "Sei davvero forte, Vendicatore, più forte di quanto pensassi. Ma ce la farai a resistere a questo?" A quelle parole, vedi i suoi tentacoli svolazzare in aria, eseguendo una sorta di complicato rituale a te sconosciuto. Poi, all'improvviso, davanti ai tuoi occhi si materializza un'esatta replica di te stesso. Spalanchi la bocca per la sorpresa, ma ti riprendi in tempo e assumi la posizione dell'Arte della Tigre, pronto a sferrare un calcio. Il Vecchio si trova in piedi alle spalle del tuo sosia, in silenzio. Decidi di attaccare il tuo doppio (vai al **408**) oppure di attraversarlo e attaccare il Vecchio Crudele (vai al **400**)?

370

Mentre la bandiera dell'Usurpatore viene calata dalla torre, ti avvii verso i bastioni e guardi di sotto. Per un po' non succede nulla... Il Demagogo ti ha forse tradito? Ma poi a poco a poco le strade cominciano a riempirsi di gente proveniente da ogni dove. La folla si è sollevata e ora, armata di asce e bastoni di legno, avanza disordinatamente verso il palazzo, dove l'esercito dell'Usurpatore si è sistemato per combattere. Altri soldati si riversano fuori dalle caserme per aiutare le guardie del Palazzo, ma vengono attaccati da ogni lato e perciò la loro avanzata è molto lenta. I monaci di Kwon si uniscono alla folla, abbattendo un gran numero di soldati. Le forze dell'Usurpatore sono di gran lunga inferiori per numero a quelle dei ribelli, ma la loro abilità di combattenti è superiore. Se la folla non avrà presto la meglio, i soldati riusciranno ad avere ragione dei ribelli: soltanto l'odio nei confronti dell'Usurpatore fa sì che la folla continui a lottare. Non c'è niente che tu possa fare, perché sarebbe una follia tornare nel palazzo a combattere contro le guardie. Se lo Shogun Kiyamo dell'Isola dell'Abbondanza ti ha concesso l'aiuto di cento Samurai agli ordini di Onikaba e tu hai ordinato loro di raggiungerti attraverso il Manmarch, vai al **399**. Altrimenti, oppure se hai ordinato loro di attraversare la Valle dei Lich-Kings, vai al **410**.

371

La preghiera a Allmother sarà l'ultima che pronuncerai; la dea, infatti, tiene in equilibrio le forze della natura e vede la Legge, il Bene, il Male e il Caos come interferenze che disturbano lo schema naturale delle cose. Un fascio di luce crepitante scende dal cielo e

colpisce il cumulo di pietre, riducendo il tuo corpo ad un ammasso di cenere. Anche il Golem capisce che sei morto.

372

Ti inginocchi e levi le braccia in gesto di supplica. Decidi di rivolgere la preghiera a Kwon il Redentore (vai al **385**) o a uno dei suoi servitori (vai al **392**)?

373

Honoric sembra soddisfatto della scelta che hai fatto, e, confidando nella propria velocità e agilità, sembra anche contento di lasciarti la prima mossa. Mentre gli giri lentamente intorno, ogni muscolo teso pronto a scattare, egli ti fissa da oltre lo scudo, che reca impressa la spada del destino nera e argento, simbolo della Legione. L'espressione di arroganza che fino ad ora egli aveva dipinta sul volto ha lasciato il posto alla concentrazione tipica del grande guerriero. Decidi di fare prima una finta e poi sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **365**), di colpire basso con un Colpo del Cobra (vai al **354**) o di tentare con un Atterramento Coda di Drago (vai al **346**)?

374

Non appena ti senti sicuro che ogni spirito vitale è stato risucchiato dal tuo corpo, la tua mente fluttua libera nel vento etereo. Vieni trasportato di qua e di là fino a quando un'arcata scintillante e un sentiero argentato, che da essa si diparte per inoltrarsi tra le nuvole leggere, non ti si parano davanti. Dietro a te una nube scura si materializza dando vita al Demonio dell'Abisso; la creatura infernale può muoversi nei sentieri dell'etere con la stessa facilità con cui tu ti muoveresti su una strada liscia e levigata. Due cherubini volano verso di te e ti conducono all'arcata, dove un Angelo Custode sta a guardia dell'entrata dei Sette Cieli. L'Angelo Custode ti si para davanti dicendo: "Il tuo corpo respira ancora, perciò non puoi passare". L'espressione del suo viso si fa dura non appena il suo sguardo si punta sul Demonio alle tue spalle. Questi emette un grido da strega, che fa fuggire gli spaventati cherubini lungo il sentiero argentato; l'angelica sentinella, invece, rimane ferma al suo posto. Poi il Demonio grida: "Se io porto a termine la mia missione togliendo anche l'ultimo soffio di vita dal tuo corpo, il tuo spirito potrà riposare in eterno in Paradiso. Avrei preferito che te lo guadagnassi. Ti concedo la vita, e quindi sei ancora in tempo a guadagnartelo".
Dette queste parole, il Demonio svanisce; l'Angelo Custode, invece, pronuncia una sola parola: "Llandymion", e prima che tu abbia il tempo di accorgerti di

quello che è successo, la tua mente si ricongiunge al tuo corpo gravemente ferito. Possiedi ancora soltanto 3 punti di Resistenza. Vai al **18**.

375

Con tuo grande stupore Onikaba appare a capo di cento Samurai, magnifici e maestosi nelle loro armature rosse; avanzano lungo la strada che porta al Palazzo, e la vista della loro potenza basta ad abbattere definitivamente il morale delle truppe nemiche. Vai al **420**.

376

Ti porti alle spalle del monaco, e ancora lui non si è accorto della tua presenza. Decidi di estrarre la Garrotta e strangolarlo (vai al **332**), o di usare la tua Energia Interiore, se ne hai ancora, per calargli sulla testa un Pugno di Ferro (vai al **322**) oppure, se hai la capacità dello Yubi-Jutsu, cerchi di colpire il centro nervoso situato alla base del collo (vai al **406**)?

377

Il vagabondo accetta il tuo pezzo d'oro e poi si dirige zoppicando verso il parco tenendoti per braccio. Ti racconta di essere stato un mercenario prima di venire ferito alla gamba da un orco. Se possiedi la capacità dello ShinRen, vai al **238**. Egli sembra intuire che tu sei uno straniero e, del tutto inaspettatamente, ti chiede qual è il tuo tempio di Kwon. Decidi di dirgli la verità (vai al **205**), oppure preferisci dire che vieni dalla città di Mortavalon, dove si trova un Tempio di Kwon (vai al **186**)?

378

Dopo aver abbassato la bandiera dell'Usurpatore, ti sporgi e guardi oltre i bastioni: tutto è normale come al solito; la gente si affretta al proprio lavoro, di tanto in tanto disturbata da qualche halvorc o da qualche orco. Della tanto sperata rivoluzione non vedi il minimo segno; solo qualche persona nota che la bandiera dell'Usurpatore è stata abbassata, ma ciò non suscita la minima reazione. Un rumore di passi affrettati ti fa voltare verso la scala a chiocciola: la tua rivoluzione non è nemmeno cominciata, e tu sei già in trappola. Troppo stanco per opporre resistenza, vieni immediatamente catturato per essere sottoposto a tortura; cerchi di morderti la lingua, ma uno dei crudeli sacerdoti di Nemesis lancia un incantesimo che ti cura la ferita. Vieni appeso alla ruota di fronte al Tempio di Kwon e muori in mezzo ad atroci torture.

379

Glaivas esprime la speranza che si tratti soltanto di un uccello selvaggio; continuate a strisciare tra il grano maturo, ma dopo qualche minuto il falco nero torna a volare in circoli sopra di voi, gracchiando forte. Cerchi di farlo stare zitto con uno Shuriken (vai al **366**)? Decidi di alzarti e metterti a correre (vai al **353**)? Preferisci continuare a strisciare sulla pancia e voltare a sinistra (vai al **342**)? O decidi di tornare da dove siete entrati (vai al **333**)?

380

Le tue difese mentali stanno per cedere. Il dolore è intensissimo, ma con uno sforzo sovrumano riesci a scagliare lo Shuriken contro il Vecchio. Il proiettile centra il bersaglio, e immediatamente l'attacco psichico cessa. Barcolli stordito per un attimo, mentre il tuo avversario sibila per il dolore: la stella di ferro gli si è conficcata nel braccio. Ti prepari ad attaccarlo, ma la creatura indietreggia rapidamente e un secondo dopo vedi i suoi tentacoli svolazzare in aria, eseguendo una sorta di complicato rituale a te sconosciuto. Poi, all'improvviso, davanti ai tuoi occhi si materializza un'esatta replica di te stesso. Spalanchi la bocca per la sorpresa ma ti riprendi in tempo e assumi la posizione dell'Arte della Tigre, pronto a sferrare un calcio. Il Vecchio si trova in piedi alle spalle del tuo sosia, in silenzio. Decidi di attaccare il tuo doppio (vai al **408**) oppure di attraversarlo e attaccare il Vecchio Crudele (vai al **400**)?

381

Glaivas sta salutando una ragazza molto giovane, con i capelli corti e con il viso truccato di rosa in modo da sembrare quello di una bambola, o forse quello di un ragazzino. Sorpreso, levi le sopracciglia, ma poi ti accorgi che la ragazza è una sacerdotessa del Tempo, travestita in modo da sembrare il Figlio più Giovane. Ti fai da parte, e la fanciulla scivola via leggera giù per il sentiero sorridendoti gentilmente. Anche Glaivas ti sorride e ti saluta con un cenno del capo, senza però pronunciare il tuo nome fino a quando, entrati

nella sua bella casa, non vi ritrovate seduti di fronte al fuoco del caminetto. Gli racconti della tua missione e lui, in risposta, ti dice quello che sa di tuo padre. "Non era un uomo che cercasse il potere; piuttosto ne sopportava il peso per il bene del prossimo, un peso ricaduto sulle sue spalle senza che lui lo volesse. Era un re saggio e amato dai suoi sudditi, illuminato e per nulla dispotico. Ancora oggi a Irsmuncast molti ne rimpiangono la morte". Dopo aver ascoltato attentamente tutto quello che Glaivas aveva da dirti sul conto di tuo padre, il Signore della Sapienza, tu gli dici: "Una volta a bordo dell'*Aquamarin* ti chiesi di parlarmi delle città che si trovano oltre Tor, sul fiume Greybones, ma tu non hai voluto farlo. Ora te lo chiedo di nuovo, e solo perché preferisco avvicinarmi a Irsmuncast senza destare sospetti". Glaivas trae un profondo sospiro e poi ti chiede di accompagnarlo nel suo studio, dove si trova una grande scrivania con un gran numero di mappe particolareggiatissime; il Ranger ne stende qualcuna sull'ampio tavolo, facendoti conoscere così nuovi territori di cui non hai mai sentito parlare. Una carta racchiude un intero continente a te totalmente sconosciuto: le Terre del Non-Ritorno; un'altra le isole oltre le rocce chiamate le Zanne di Nadir; un'altra ancora le Terre Meridionali. Glaivas ti fa dono di un'altra mappa, tracciata con grande maestria, che rappresenta il fiume Greybones, il Manmarch e le terre oltre il Rift. Noti che su una delle mappe la posizione della città Ulrik's Haven è stata modificata; tiri fuori la carta che Glaivas ti aveva dato a bordo dell'*Aquamarin* e gli mostri l'errore. "Uno sbaglio di copiatura" dice lui con una scrollata di spalle; poi ti chiede di illustrargli i tuoi piani per il viaggio. Vai al **368**.

382

Abbassi il fianco della tua mano, indurito da anni di allenamento, sul polso della *cosa*, ma - incredibile a dirsi - le vecchie ossa resistono al tuo attacco, e l'unico effetto che riesci a ottenere è quello di rafforzare ulteriormente la stretta degli artigli attorno al tuo collo. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, dovrai tentare un'altra soluzione. Decidi di affondare il pugnale nel petto della creatura (vai al **398**) o preferisci servirti del tuo Acciarino per appiccare il fuoco ai suoi abiti (vai al **210**)?

383

Nella speranza di trovare il tuo corpo ancora in vita, costringi la tua mente a ricongiungersi a esso. Stai quasi per farcela quando una nube scura si materializza alle tue spalle, dando forma a poco a poco al Demonio dell'Abisso; la creatura può muoversi nei

sentieri dell'etere con la stessa facilità con cui tu ti muoveresti su una strada liscia e levigata. Sei assolutamente impotente e non puoi reagire quando le sue braccia dotate di aculei cornei ti serrano in un abbraccio mortale. Il terribile grido della grande campana di Dis, la Città di Ferro dell'Oltretomba, echeggia nel tuo cervello mentre vieni trasportato all'inferno, dove soffrirai in eterno atroci tormenti.

384

Nell'attimo in cui Honoric estrae Sorcerak dal fodero, il cuore ti balza in petto alla vista della lama d'acciaio nero decorato di rune. Se possiedi la capacità dello Shuriken, puoi adoperarla per vincere il terrore cieco che ti sta raggelando l'anima. Altrimenti, togli 1 punto a tutti i tuoi Modificatori, soltanto per la durata di questo combattimento. Quando Honoric si trova a meno di due metri di distanza da te, fai partire un ago avvelenato, che va a conficcarsi nel labbro superiore del Maresciallo, proprio sotto i suoi folti baffi neri. Egli barcolla per un attimo, il viso contorto dal dolore, ma troppo tardi ti ricordi che il guerriero è sopravvissuto persino al Sangue di Nil: i veleni non hanno alcun effetto su di lui! Dopo qualche attimo, infatti, Honoric, continua ad avanzare, la nera Sorcerak fumante di vapore levata contro il cielo plumbeo. Vai al **373**.

385

Preghi il tuo dio, ma l'aria rimane immobile e oppressiva: le tue preghiere non trovano risposta. Forse Kwon non può sentirti, o forse non può risponderti a causa dell'influenza degli altri dei. Decidi di salire in cima alla collina per pregare (vai al **360**), o di tornare sui tuoi passi per raggiungere il tempio di Kwon nella città di Mortavalon (vai al **387**), o di dirigerti a sud verso le Montagne del Corno per tentare di fare precipitare il Golem nel vuoto (vai al **357**)?

386

"Possiamo sembrarti anziani, giovane guerriero, e in verità lo siamo, ma siamo anche molto esperti nelle arti taumaturgiche" dice il più alto dei tre sacerdoti; poi pronuncia una parola che non capisci, e all'improvviso ti ritrovi da solo nella sala delle udienze. Qualche attimo più tardi la stessa porta laterale si apre e gli stessi tre sacerdoti entrano nella stanza. La sensazione di *déja vu* è davvero fortissima. Ora, però, il sole è basso nel cielo e l'ombra della meridiana del tempio mostra che due ore sono trascorse in uno spazio di tempo che a te è sembrato un istante. I sacerdoti possono fermare il tempo! È una magia potentissima! In effetti, avrebbero potuto ucciderti senza che tu te ne accorgessi; persino un bambino avrebbe potuto farlo!

Esprimi loro la tua ammirazione e poi, dopo esserti assicurato di stare bene, chiedi ai tre sacerdoti se puoi fare affidamento sull'appoggio del Tempio. È il sacerdote che ti ha lanciato l'incantesimo a rispondere. "Sì, ragazzo, conta su di noi". Comunichi loro che il segnale per l'attacco contro i soldati del tiranno sarà l'ammaino della bandiera che sventola in cima al Palazzo dell'Usurpatore, assicuri che sotto il tuo go-

verno il Tempio non perderà i privilegi di cui gode e quindi, con l'animo molto rinfrancato e soddisfatto, saluti e te ne vai. Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**), o i mercanti dell'emporio (vai al **184**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.
Se desideri chiedere ai tre sacerdoti cosa hanno intenzione di fare dopo che la bandiera verrà calata, vai al **351**.

387

Ritorni sui tuoi passi, ma la montagna di carne animata continua a correre per raggiungerti e tu sei costretto a fermarti. Senti che non hai la forza di distanziarlo un'altra volta. Decidi di dargli ancora battaglia (vai al **259**), di salire in cima alla collina per pregare (vai al **360**) o di dirigerti verso le Montagne del Corno nel tentativo di farlo precipitare nel vuoto (vai al **357**)?

388

Assicuratoti che Doré le Jeune non sia in pericolo di morte, fai per dirigerti verso le porte della Sala del Trono. Doré ti ferma per chiederti cosa si trova al di là della sala, indicando con la mano l'entrata alle segrete. Tu gli dici dei Troll delle Caverne, e immediatamente lui esclama: "Troll delle Caverne!", si alza di scatto e si dirige deciso verso le segrete. Chiedendoti se ti capiterà mai più di rivederlo, ti volti nuovamente verso le porte. Non è ancora finita, Ninja. Vai al **189**.

389

Ti trovi a meno di tre metri di distanza dal tuo avversario quando lui si accorge della tua presenza. Ti fissa con occhi carichi d'odio e di sorpresa. "Notevole, Ninja, davvero notevole" bofonchia tra i denti. "Ma non è abbastanza. Ricorda che io sono un Maestro d'Armi!" e detto ciò, lascia cadere l'arco e la faretra e impugna la lancia dalla lama curva, la Naginata; poi esegue una serie di movimenti come se stesse combattendo contro più avversari, una specie di danza della morte che non manca di impressionarti. È davvero molto veloce, ma sarà poi veloce quanto te? Dopo qualche secondo il monaco comincia ad avanzare, la lama della lancia costantemente puntata contro la tua gola. Cominciate a girare l'uno attorno all'altro, lentamente; poi all'improvviso egli fa per scagliare la lancia contro il tuo ventre, ma tu riesci a parare l'attacco con il braccio. Per un breve attimo ti trovi tanto vicino a lui che la sua Naginata potrebbe colpirti. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, capisci che Ai-

guchi è troppo veloce e che non riusciresti a colpire i suoi centri nervosi; dovrai prima rallentare i suoi movimenti. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o, ancora, decidi di aspettare il momento adatto e, servendoti della tua Energia Interiore, cerchi di strappargli la sua Naginata (vai al **10**)?

390

Hai battuto la copia di te stesso. Mentre il corpo del tuo doppio cade a terra e scompare a poco a poco, il Vecchio Crudele traccia un rettangolo in aria, lasciandosi dietro una sorta di traccia luminosa d'energia mistica. All'improvviso il rettangolo diventa completamente nero, il Vecchio Crudele varca quella soglia magica creata da lui stesso e scompare nel nulla lasciandoti solo nella stanza. Tu fissi per un attimo il punto in cui si trovava il tuo avversario, poi ti riprendi dallo stupore e ti metti a esaminare la stanza; i libri e le pergamene allineati sulle scansie sono scritti in una lingua che non capisci, perciò li lasci perdere. Cerchi ancora, ma l'unica cosa interessante che trovi è un reggi-torce infisso nella parete: lo tiri, e una sezione della parete si apre a rivelare la Sala del Trono di Irsmuncast. Vai al **363**.

391

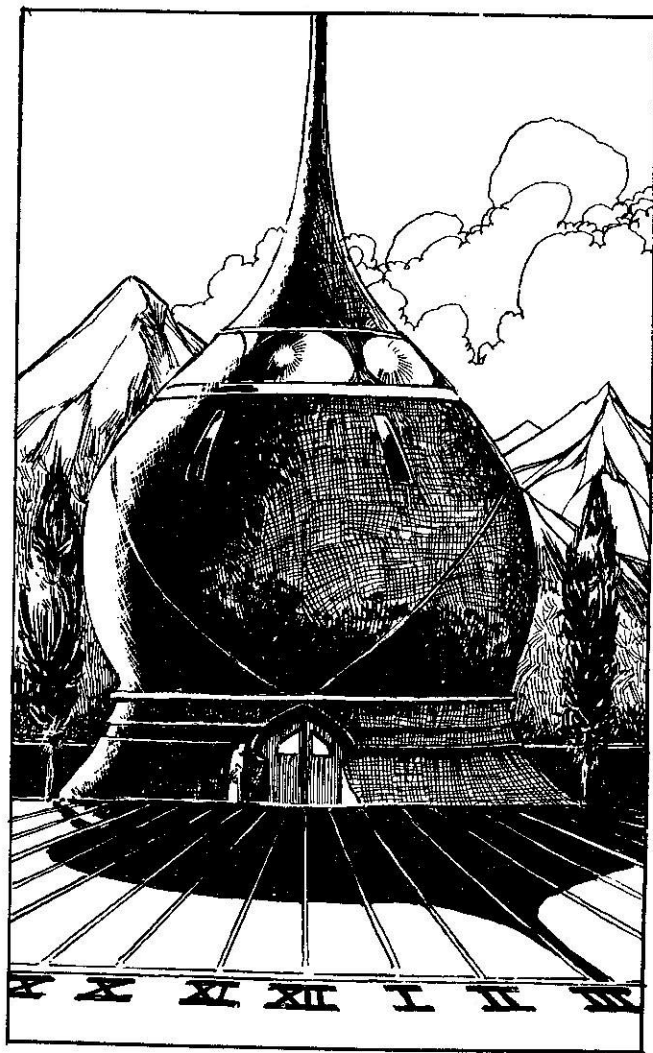
Non sapresti dire se grazie alle tue preghiere, ma all'improvviso ti viene in mente un'idea. Se riuscissi a portare il Golem verso le Budella di Orb e a farlo cadere in qualche modo nel baratro da dove ha origine la gran parte del male che tormenta il tuo mondo, l'incantesimo che lo tiene in vita finalmente cesserebbe il suo effetto. Un silenzio quasi totale ti circonda... Ringrazi la dea Allmother e ti alzi in piedi; ancora una volta senti i tonfi dei passi del mostro che si stanno avvicinando. Decidi di dirigerti verso le Budella di Orb e di tirarti appresso il mostro (vai al **352**) oppure preferisci andare a sud verso le Montagne del Corno per tentare di fare precipitare l'orrenda creatura nel vuoto (vai al **357**)?

392

Gioca i dadi per la fortuna. Se essa ti sorride, vai al **409**. Altrimenti, vai al **413**.

393

La gente di Tor non sembra turbata dagli avvenimenti del Manmarch, e gli affari sembrano prosperare come sempre. Ben presto percorri fino in fondo la strada del Tempio e spingi il portale di ferro del recinto che circonda un bellissimo giardino, un'isola di verde in mezzo alla caotica città. La figura di Glaivas si staglia sulla soglia. Vai al **381**.

394

Comunichi al Grande Maestro Superiore che intendi parlare con i sacerdoti del Tempo, al che egli ti dice che cercherà di organizzarti un incontro con le autorità più alte del tempio.
Più tardi, quello stesso giorno, percorri un'ampia strada chiamata il Viale delle Stagioni in direzione di un grande tempio che sembra costituito unicamente da una grande cupola argentea che in cima si restringe in una lunga punta scintillante che, simile a un'enorme meridiana, proietta la propria ombra su un'ampia piazza a sud del tempio. I simboli di un germoglio, di un fiore aperto, di una foglia gialla e una pila di polvere dominano lo spiazzo davanti al tempio. Sopra l'entrata sono incise le seguenti parole: 'Tempo - lo Snowfather - il Padre più Anziano - il Figlio più Giovane - dal cui tocco nessuno è immune, senza di cui non vi sarebbe né vita né morte'. Dai la parola d'ordine all'entrata del tempio, dopo di che vieni introdotto all'interno da uno scriba. Una statua grigia rappresentante un uomo vecchio e saggio con le mani posate sulle spalle di un ragazzo dall'aspetto precoce dominano la sala soleggiata. Una porta laterale si apre e tre sacerdoti entrano nella stanza, tutti e tre simili, anche se in maniera diversa, al vecchio della statua, tutti vestiti di tuniche grigie strette in vita da una cintura bianca. Guardi i loro occhi e capisci che sarebbe molto difficile mentire; mostri loro il sigillo di tuo padre e riveli la tua vera identità. Apparentemente essi danno credito alle tue parole, e uno di loro osserva che tuo padre era un uomo saggio che ha fatto molto per aiutare i poveri;

tu rispondi che, con il loro aiuto, potresti fare lo stesso, se soltanto le forze dell'Usurpatore venissero sconfitte. Chiedi loro in che modo potrebbe materializzarsi la loro collaborazione in caso di una rivoluzione. Vai al **386**.

395

Mentre Onikaba si prepara ad attaccare le caserme, scorgi una corpulenta figura in cima a una delle ville decorate che si ergono lungo il viale: è Golspiel il mercante, e sta gridando un ordine al suo capitano mercenario Antocidas il Guercio. Il capitano scende dal tetto e un attimo dopo appare a capo di una squadra di mercenari, la quale si unisce ai Samurai di Onikaba. Anche la folla prende ad assaltare le caserme, e in un attimo la rivoluzione divampa in ogni strada; la città viene invasa da una folla gridante che come un torrente umano marcia verso il Palazzo. Vai al **420**.

396

Mentre rotoli su te stesso tra gli aghi dei pini, vedi la spada di Glaivas calare con violenza sulla schiena del Demonio, ma l'attacco non sortisce l'effetto desiderato. La creatura torreggia nuovamente sopra di te, ti solleva in alto e poi affonda le corna appuntite delle sue braccia nei tuoi fianchi: perdi 7 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi sentire Glaivas gridare: "Canta una canzone! Canta una canzone allegra per combattere la magia!" Vai al **418**.

397

Nell'attimo in cui Honoric estrae Sorcerak dal fodero, tu lanci la stella d'acciaio in aria. Con una rapidità stupefacente per una persona della sua stazza, il Maresciallo leva la spada in aria e colpisce lo Shuriken con la lama, facendogli deviare traiettoria. Il cuore ti balza in petto alla vista della lama d'acciaio nero decorato di rune. Mentre lo Shuriken atterra qualche metro più in là senza causare alcun danno, Honoric scoppia in una risata crudele. "Il tuo dio ti ha abbandonato, Vendicatore. Kwon, la divinità di coloro che temono la spada, non potrà aiutarti contro un generale scelto dal dio della Guerra". E con queste parole, il potente guerriero avanza verso di te, la lama nera fumante di vapore levata contro il cielo plumbeo. Non hai tempo di riflettere sulle sue parole, anche perché alla vista della nera Sorcerak la paura ti ha raggelato l'animo. Se possiedi la capacità dello ShinRen, puoi adoperarlo per vincere il terrore cieco che ti sta assalendo. Altrimenti, togli 1 punto a tutti i tuoi Modificatori, soltanto per la durata di questo combattimento. Vai al **373**.

398

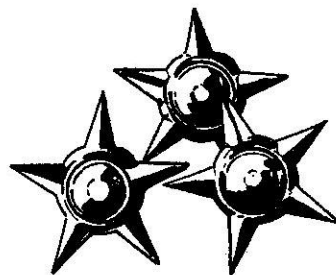
Levi il pugnale e poi lo affondi con violenza nel petto della mummia vivente. Senti un sordo *thud*, poi la runa emette un bagliore fortissimo che ti acceca momentaneamente. L'artiglio allenta la sua stretta micidiale attorno al tuo collo e poi cade di lato, le pupille di brace cominciano a spegnersi piano piano fino a scomparire del tutto: la mummia giace nuovamente immo-

bile sulla lastra di marmo. Tu barcolli boccheggiando in cerca d'aria, poi cerchi di riprenderti e decidi che è meglio lasciare il pugnale dove si trova. Vai al **367**.

399

Con tuo grande stupore Onikaba appare a capo di cento Samurai, magnifici e maestosi nelle loro armature rosse; avanzano lungo la strada che porta al Palazzo. Attraggono una folla di gente sempre maggiore mentre avanzano lungo l'ampio viale; poi Onikaba ordina loro di voltare verso est in direzione delle caserme. Se possiedi un fiore di loto di giada datoti da Golspiel il mercante, vai al **308**. Altrimenti, vai al **395**.

400

Dicendo a te stesso che non può che trattarsi di un'illusione, decidi di passare attraverso il tuo sosia. Stai per toccarlo, quando all'improvviso esso scompare! Capisci che non si trattava che di un'illusione, proiettata nella tua mente dal tuo crudele avversario; non vi hai prestato fede e in questo modo sei riuscito ad eliminarla.
Il Vecchio allora traccia con le mani una specie di rettangolo, una specie di scia rossastra di energia mistica. All'improvviso il rettangolo si riempie di nero, un nero cupo come quello delle notti di tempesta; il vecchio vi entra, una porta magica si chiude alle sue spalle, e tu rimani solo nella stanza. Fissi stupefatto il punto in cui un attimo prima si trovava il tuo avversario, ma ti riprendi immediatamente. Esamini attentamente la sala e vedi che le pergamene e i libri sono scritti in caratteri che non conosci; non trovi nient'altro di interessante, tranne che un supporto per torce. Lo tiri, ed esso si abbassa con un *click*: una sezione della parete si apre inaspettatamente... a rivelare la Sala del Trono del Signore di Irsmuncast!
Vai al **363**.

401

Cammini lungo una strada buia che va verso est e vedi una porta con un'insegna che recita: "Taverna dell'Edge". Si tratta di un'enorme sala con il soffitto a volta, affollata da più di un centinaio di anime, delle quali soltanto la metà uomini; il resto dei clienti sono orchi e halvorc. Delle giovani contadine portano bicchieri pieni di bibite agli avventori, seduti su bassi tavoli e panche. Senti per caso un gruppo di orchi parlare con gioia delle torture inflitte a due innocenti appesi alle ruote sopra i cancelli del parco, non lontano dal Tempio di Kwon. Dopo aver sentito la storia, decidi di uscire dalla taverna, di tornare allo spiazzo e di dirigerti verso il tempio. Vai al **269**.

402

Servendoti dei poteri della mente, ti costringi a ignorare il Demonio e a rilassarti completamente. La radice ha liberato la tua mente dalle catene che la uniscono al corpo materiale, e ora il tuo spirito può volare libero. Ti senti sollevare gentilmente verso l'alto, mentre sotto di te riesci a scorgere Glaivas, le ali spiegate del mostro e il tuo corpo immobile, steso dietro a un albero. Glaivas affonda la spada in una delle ali del mostro, ma l'attacco non sortisce alcun effetto; al contrario, il Demonio si avvicina all'albero e si ferma proprio accanto al tuo corpo, sollevando in aria le possenti braccia dotate di aculei cornei. All'improvviso un vento etereo trasporta lontano il tuo spirito, ma ciò nonostante senti il dolore esplodere nel tuo corpo mentre il Demonio sferra il suo primo attacco: le corna affilate colpiscono con violenza la tua cassa toracica, e tu perdi immediatamente 8 punti di Resistenza. Vai al **344**.

403

Il Grande Maestro dell'Alba ti ha addestrato così bene che riesci a percepire chiaramente la duplicità nella voce di Golspiel. Sei certo che ti tradirà, perciò decidi di dirgli che ormai sai tutto, ma che hai deciso di risparmiargli la vita nel caso decidesse di cambiare idea. Vedi che la tua perspicacia lo impressiona e che ora non ti tradirà più. Dopo qualche secondo ti alzi e te ne vai.

Puoi tornare al Tempio di Kwon e chiedere al Grande Maestro di aiutarti a contattare un'altra fazione. Scegli i sacerdoti del Tempio del Tempo (vai al **394**), o le Vergini dello scudo di Dama (vai al **296**), oppure la massa della popolazione (vai al **68**)? O ancora, se credi di avere l'appoggio di cui hai bisogno, puoi portare a termine i preparativi per l'assassinio dell'Usurpatore al **9**.

404

Guadate il fiume e salite in cima alla collina. La parte esterna della Palizzata non è stata curata a dovere, perciò tu e Glaivas riuscite a scavalcarla senza venire trafitti dalle sue spine acuminate. Oltre la palizzata i prati e i campi sono ben curati, chiaramente progettati per trattenere la gente anziché per farla scappare. Ci sono parecchie capanne che fungono da postazioni di guardia, perciò sia tu che il Ranger scivolate ventre a terra tra il grano, tanto maturo e fitto che non potete fare a meno di lasciare una scia al vostro passaggio. Il grido di un corvo vi fa sobbalzare; alzi la testa e vedi il grosso uccello nero volare in circoli sopra la tua testa e poi scomparire alla tua destra. Vai al **379**.

405

Mentre esci da dietro gli alberi, ti ricordi delle parole di Glaivas a bordo dell'*Aquamarin* nell'avventura "Vendicatore!". La città di Doomover è governata dalla Legione della Spada di Doom, i cui componenti adorano il dio della Guerra Vasch-Ro, Colui che semina per il Mietitore. Il loro Maresciallo, Honoric, è uno scellerato che non è mai stato sconfitto in combattimento. "Si racconta che una volta uccise un gigante

con una sola mano. È uno spadaccino ineguagliabile..." Honoric deve essere venuto a sapere della tua presenza da coloro che ti hanno visto nei pressi dell'Anello di Vasch-Ro; a meno che, rifletti, non siano stati proprio gli dei del Male a inviarlo qui per sconfiggerti. Lo saluti chiamandolo per nome, egli smonta da cavallo e si incammina verso di te, la grande spada Sorcerak che gli pende al fianco. "Ti disprezzo, Ninja; non sei altro che un assassino di basso rango che cerca di ammazzare i nemici nel sonno. Sono soltanto il mio senso dell'onore e l'assoluta certezza di sconfiggerti che mi spingono a imbrattare Sorcerak del tuo sangue". Se decidi di lanciare contro il viso arrogante del Maresciallo uno Shuriken, vai al **397**. Se sei in grado di adoperare gli Aghi Avvelenati, puoi farlo al **384**. Se invece preferisci fare affidamento sulla tua abilità di lottatore senz'armi, vai al **373**.

406

Colpisci con precisione mortale il collo di Aiguchi; l'osso cede come se fosse di burro, e il monaco cade in avanti privo di vita. Hai ucciso il Maestro d'Armi! Ti avvicini al suo corpo e lo ispezioni, tra le sue armi trovi due bottigliette; la prima è piena di un liquido verde, una pozione risanante che potrai ingerire in qualsiasi momento, recuperando così 8 punti di Resistenza; la seconda reca un'etichetta che recita: "Acque di Protezione contro le Fiamme Eteree". Riporta le tue bottiglie sul tuo Foglio d'Identità. Ti metti in spalla il corpo del monaco e ti avvii verso il Cancello della Vittoria. Oltre il cancello si trova una piccola capanna;

mentre ti avvicini, vedi Maak uscire di corsa e poi subito bloccarsi non appena ti vede, un'espressione di profonda delusione mista a odio dipinta sul volto. "Hai trionfato ancora una volta, Ninja" ti dice con voce vibrante di risentimento. "Per le leggi dell'Anello di Vasch-Ro, ora sei libero di andartene, ma una volta lasciato questo posto, tornerai ad essere un facile bersaglio per i tuoi nemici. E di nemici tu ne hai parecchi". Pronunciate queste parole, egli gira sui tacchi e rientra nella capanna. Posi a terra il corpo di Aiguchi e poi riprendi di corsa il tuo viaggio a est, verso Irsmuncast. Vai al **416**.

407

Nel passare accanto a un laboratorio di ceramica noti che l'apparente e pigra noncuranza di uno degli artigiani è del tutto simulata: gli occhi dell'uomo, invece che fissare il vuoto, registrano ogni minimo tratto del tuo viso, come se volessero imprimerlo nella memoria. Continui a camminare facendo finta di non aver notato nulla di particolare, ma non appena volti l'angolo ti fermi e sbirci oltre una delle finestre del laboratorio. Una statuetta nascosta in un'alcova, quasi del tutto invisibile, attira la tua attenzione. È l'effigie di una figura con quattro braccia, una giubba di pelle nera, dei pantaloni di velluto - neri anch'essi - e un cappuccio da boia; in una mano la statuetta stringe un arco, in un'altra una scatoletta nera: è l'immagine di Torremalku l'Assassino, portatore di morte sicura per mendicanti e re. Ti sei imbattuto nella Setta degli Assassini di Tor. Ti affretti lungo la Strada del Tempio e spingi il portale di ferro del recinto che circonda un bellissimo giardino, un'isola di verde in mezzo alla caotica città. La figura di Glaivas si staglia sulla soglia. Vai al **381**.

408

Devi combattere contro l'altro te stesso. Il tuo doppio ha gli stessi Modificatori, la stessa Resistenza, la stessa Forza Interiore e gli stessi oggetti che hai tu; si tratti di un pugno, di un calcio o di un atterramento, egli risponderà a un tuo attacco esattamente nella stessa maniera. Se riesci ad atterrarlo con successo, il tuo prossimo pugno o calcio sarà a +1 da colpire. Ovviamente, quando il tuo attacco sarà finito, egli tenterà di atterrare te. La difesa del tuo sosia è 7 contro qualsiasi tuo attacco, e la tua Difesa contro qualsiasi suo attacco è anche 7. Se colpisci il tuo doppio, egli cercherà sempre di bloccare il tuo attacco. Tenta per primo. Se vinci, vai al **390**.

409

Preghi il tuo dio, l'aria rimane immobile e oppressiva ma le tue preghiere trovano risposta. Lo Spirito della Tigre è dentro di te e ti dice che il Golem morirà dopo essere stato ucciso cento volte. Se i tuoi altri espedienti non sortiscono alcun effetto, devi riuscire a portare la creatura fino al Rift, le Budella di Orb, e farla cadere nel baratro in qualche modo; soltanto lì, nell'abisso dal quale gran parte del male che tormenta Orb ha origine, la magia che anima il Golem cesserà il suo effetto. Dopo di che il silenzio ti circonda; ti alzi in

piedi, ringrazi Kwon e i suoi servitori, e un attimo dopo senti i tonfi sonori dei passi del Golem. Decidi di dirigerti verso il Rift (vai al **352**), o di andare a sud verso le Montagne del Corno per tentare di fare precipitare il Golem nel vuoto (vai al **357**)?

410

L'esercito dell'Usurpatore resiste, mentre uno stendardo color porpora viene trasportato lungo la strada principale. Golspiel il mercante e il suo capitano mercenario Antocidas il Guercio si sono uniti al nemico. Le truppe del tiranno e i mercenari vincono la battaglia, i monaci di Kwon vengono massacrati, mentre le sentinelle di palazzo riescono finalmente a individuarti e a gettarti giù dalla torre. Il tuo corpo si schianta sull'erba del giardino sottostante.

411

Troppo esausto per continuare, aspetti e ti riposi un po'. Ad ogni istante ti attendi di vedere il pugno del Golem sbucare da oltre il bordo del baratro per colpirti, ma le ore passano senza che niente succeda. Alla fine ti trascini in una bassa buca piena di sabbia e ti concedi finalmente un po' di sonno. Vai al **350**.

412

La pelle di Astaroth è di un rosso incandescente, e, quando lo colpisci, una scarica improvvisa di energia ti fa trasalire. Perdi 2 punti di Resistenza, a meno che tu non stia indossando un portafortuna con i capelli di una santa, nel qual caso perdi soltanto 1 punto di Resistenza. I tuoi colpi non sortiscono il solito effetto su Astaroth, Settimo Duca degli Inferi: infatti egli subisce la metà del danno che infliggeresti ad un avversario normale. Se hai sferrato un colpo, torna al **260** e continua a leggere. Se hai sferrato un calcio, torna al **267** e continua a leggere.

413

L'aria rimane immobile e oppressiva: le tue preghiere non trovano risposta. Decidi di salire in cima alla collina per pregare (vai al **360**), o di tornare sui tuoi passi per raggiungere il tempio di Kwon nella città di Mortavalon (vai al **387**), o di dirigerti a sud verso le Montagne del Corno per tentare di fare precipitare il Golem nel vuoto (vai al **357**)?

414

Vi allontanate dal verde cupo della foresta e, riscaldati dalla luce del sole, scorgete in lontananza di fronte a voi delle dolci colline dai fianchi indorati di grano maturo; un fiume scorre nella valletta sottostante in direzione sud-est verso un cumulo di nuvole scure a forma di incudine. "Non lasciarti ingannare dalla bellezza del posto" ti avverte Glaivas. "Quel grano non nutre che schiavi infelici. Dal momento che non pos-

siamo scalare le montagne a nord, non ci resta che attraversare queste terre maledette il più rapidamente e silenziosamente possibile; dovremo servirci di tutta la nostra abilità e esperienza e dovremo difenderci da orchi, creature malvagie, dai Sacerdoti della Morte e..." e qui la voce del Ranger si riduce a un basso mormorio, "...da Ganarre! Quella nube che vedi laggiù incombe sulla città chiamata le Mura dell'Ombra: soltanto gli adepti del male vi vivono. È una delle poche città nelle quali nessuna missione dei servitori degli dei del Bene ha avuto successo". Glaivas non aggiunge altro, e proseguite per un po' in silenzio. Stai per chiedergli chi o cosa sia Ganarre quando arrivate alla riva del fiume; sull'altra sponda un'alta barriera, che Glaivas chiama la Palizzata di Spine, circonda la collina. Avete due possibilità: scalare la collina, oppure fare una deviazione lunga molte miglia. Vai al **404**.

415

Estrai uno Shuriken e prendi la mira. Da questa distanza, e con un bersaglio immobile e ignaro, com'è in questo momento il monaco, non puoi sbagliare. La stella di ferro affonda nella spalla di Aiguchi, il quale si volta di scatto, gridando per il dolore. Gioca un dado per scoprire quanti punti di Resistenza gli hai fatto perdere. Il monaco ti fissa con occhi carichi d'odio. "Notevole, Ninja, davvero notevole" bofonchia tra i denti. "Ma non è abbastanza. Ricorda che io sono un Maestro d'Armi!" e detto ciò, lascia cadere l'arco e la faretra e impugna la lancia dalla lama curva, la Naginata; poi esegue una serie di movimenti come se stesse combattendo contro più avversari, una specie di danza della morte che non manca di impressionarti. È davvero molto veloce, ma sarà poi veloce quanto te? Dopo qualche secondo il monaco comincia ad avanzare verso di te, la lama della lancia costantemente puntata contro la tua gola. Cominciate a girare l'uno attorno all'altro, lentamente, poi all'improvviso egli fa per scagliare la lancia contro il tuo ventre, ma tu riesci a parare l'attacco con il braccio. Per un breve attimo ti trovi tanto vicino al tuo avversario che la sua Naginata potrebbe colpirti. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, capisci che Aiguchi è troppo veloce e che non riusciresti a colpire i suoi centri nervosi; dovrai prima rallentare i suoi movimenti. Decidi di sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **56**), o un Atterramento Denti di Tigre (vai al **22**), o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **38**), o, ancora, decidi di aspettare il momento adatto e, servendoti della tua Energia Interiore, cerchi di strappargli la sua Naginata (vai al **10**)?

416

Mentre ti avvicini con cautela alle colline a sud di Mortavalon, la mente ancora rivolta al Maestro d'Armi, un grido echeggia per la valle, facendo levare in volo uno stormo di uccelli. Ti inginocchi dietro a un gruppo d'alberi, ti volti e vedi un bellissimo cavallo da guerra con i paramenti neri e d'argento. È ancora lontano, ma la voce del suo cavaliere ha un suono pericolosamente familiare. "Ninja! Fatti vedere. Ti

sfido a mortal tenzone, e dal momento che adori Kwon il Sputa-Sentenze, non puoi rifiutarti. Ninja! Mostrati!" Mano a mano che il cavallo si avvicina, i tuoi timori peggiori trovano conferma. Il cavaliere è un uomo alto e massiccio come un toro, indossa un elmo a tre punte e un'armatura borchiata. È Honoric, Maresciallo della Legione della Spada di Doom, contro cui avevi combattuto, ma che era riuscito a sopravvivere al Sangue di Nil. Non puoi assolutamente fallire la tua missione, perciò ora devi uccidere Honoric in duello oppure rinunciare alla stima di te stesso per sempre. Vai al **405**.

417

Mentre ti avvii nuovamente verso il parco, ti accade di assistere a una scena terribile: un'intera famiglia, urlante di terrore, viene fatta uscire a forza dalla propria casa da alcuni orchi. I vicini di casa lanciano addosso agli orchi dei grossi mattoni, mentre la povera gente viene trascinata via senza pietà. I corvi si levano in volo dai due cadaveri orrendamente mutilati appesi alle ruote nel parco. il Grande Maestro Superiore ti accoglie all'interno del Tempio, e tu ti dici deciso a destituire l'Usurpatore. Il Grande Maestro sembra ora più ottimista e ti dice che un veggente, le cui predizioni spesso si avverano, ha lasciato un messaggio per te. Devi entrare nelle segrete sotto il Palazzo: lì, dentro la tomba del Signore Telmain III, morto da lungo tempo, troverai qualcosa che ti aiuterà a uccidere l'Usurpatore. Trascorri il giorno seguente a pensare come trovare gli appoggi per la tua lotta contro il tiranno. Quale fazione decidi di interpellare per prima? Il Tempio del Tempo (vai al **394**), le Vergini dello Scudo di Dama (vai al **296**), i mercanti dell'emporio (vai al **184**) o la folla stessa (vai al **68**)?

418

Non ti senti proprio in vena di metterti a cantare una canzone allegra, sollevato come sei a due metri da terra da un orribile Demonio. Ma Glaivas comincia a intonare le note di una giga, e in qualche modo tu riesci a fargli eco. Il Demonio ti lascia cadere a terra, ma l'incantesimo è rotto e tu riesci a tuffarti di lato in modo da evitare il colpo micidiale del suo braccio dotato di corna, che invece che su di te affonda nel morbido terreno. La spada di Glaivas è pronta ad attaccare. Decidi di colpire il Demonio con lui (vai al **218**), o di scappare lasciando il Ranger da solo (vai al **201**)?

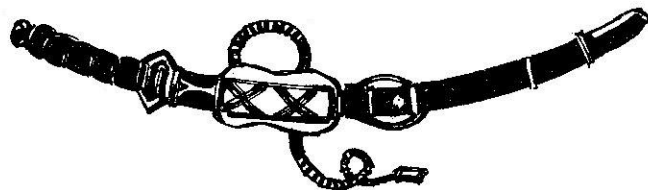
419

Il battere incessante della pioggia sulla cima degli alberi ti concilia il sonno, e di nuovo sogni degli dei del Male e dell'odio che essi provano per te; ancora una volta ti appare la figura dalla testa di falco, gli

occhi neri e tenebrosi, la pelle argentea: è Nemesis, Signore del Fuoco Purificatore e Principio Supremo del Male. Di fronte alla divinità si trova il calderone che hai già visto, solo che questa volta il Demonio che esso contiene emerge improvvisamente dal liquido scuro e ti fissa con sguardo carico d'odio: ha occhi neri e appesantiti da grosse palpebre coriacee, una faccia che scintilla argentea alla luce della luna ed è privo di bocca e di mento. All'improvviso la creatura dispiega le grandi ali nere e si tuffa nel buio della notte. Sai che sta venendo a cercarti. Ti svegli di scatto, scosso da brividi di paura; non senti niente, non vedi niente, ma sai che c'è qualcosa che non va. Glaivas è in piedi, di guardia; sembra nervoso, e tu non senti nessuno dei rumori che dovrebbero animare la foresta di notte. Una brezza innaturale solleva un mulinello di foglie davanti a te, e anche Glaivas comincia ad agitarsi. Decidi di mangiare la radice di mandragola e chiamare la Tigre dello Spirito (vai al **104**), o di sferrare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **116**), o ancora di avvicinarti a Glaivas per vedere cosa succede (vai al **128**)?

420

La battaglia sta volgendo a tuo favore. Mentre le sentinelle halvorc dell'Usurpatore stanno cedendo davanti ai cancelli del Palazzo, tutte le altre fazioni sembrano avere preso le tue parti. Le Vergini dello scudo attaccano con vigore, mentre la folla respinge gli halvorc con pietre e lance. I mercenari di Golspiel arrivano proprio nel momento in cui i monaci di Kwon

si stanno per arrampicare oltre le mura dei giardini del Palazzo. Soltanto i sacerdoti del Tempo non prendono parte ai combattimenti. Vedendosi ormai senza speranza, le sentinelle di palazzo si arrendono, e Gwyneth ordina loro di ritirarsi nelle caserme dopo aver deposto le armi. Scendi la scala a chiocciola che porta in cima alla torre ed esci in giardino. Grida di 'urrà' ti accolgono non appena la folla ti riconosce. "Ecco il nostro nuovo Governatore! Vendicatore!" grida il Grande Maestro Superiore del Tempio di Kwon.
La sera siedi nella Sala del Trono. Lo stendardo di tuo padre sventola di nuovo in cima alla torre al posto del vessillo dell'Usurpatore. Gwyneth prende la corona di rose e la porge al Grande Maestro; tu chini il capo e ringrazi Kwon mentre il Sacerdote posa la corona sui tuoi capelli. "Vendicatore, io ti incorono Signore della città di Irsmuncast e Protettore del Manmarch contro il Rift". Le grida di gioia echeggiano per la Sala del Trono, ma le persone che ti stanno festeggiando sono per te degli sconosciuti. Mentre ti incammini verso il balcone a salutare la folla esultante, rifletti sul tuo futuro: dovrai fare ricorso a tutta la tua saggezza per tenere fede al proposito di governare saggiamente l'antico regno di tuo padre. Sarai in grado di controllare con buon senso e giustizia una città piena di sette religiose, tensioni razziali e fazioni in lotta? Soltanto il tempo potrà dirlo.

USURPATORE !

"Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile..." Ecco le parole del Patto: da questo momento sei diventato un Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu. Dopo aver sconfitto le forze del Male che cospiravano contro di te, il Grande Maestro dell'Alba ti rivela finalmente il segreto della tua nascita... Sei il legittimo erede al trono di Irsmuncast! Devi raggiungere l'antico regno di tuo padre, abbattere l'Usurpatore - lo spietato tiranno che ora governa la città - e reclamare la corona che ti spetta di diritto. Buona fortuna, Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu, silenzioso come un'ombra nella notte...

3

copertina illustrata da Colin Sullivan

ISBN 88-7068-415-6

L. 10.000 iva inc.

70684156

librogame®
il protagonista sei tu